电子游戏软件

GAME SOFTWARE



THE REFERENCE BOOK FOR GAMER

游戏玩家参考书

99年上半年合订本

除了广告什么都有



■16开
■近500面
■28.00元

除广告外99上半年杂志内容全部收齐，保存精选彩页36面。业界新闻、厂商介绍、业界评论、游戏攻略、游戏评介，一览无余，平版印刷、胶订，收藏阅读佳品。

秘技宝典（完全修订本）

百万字的权威工具书



■大32开
■528面
■17.00元

传统三机种FC、SFC、MD游戏简介及秘技全员收录，实用性很强，玩家必备的工具书，528面105万字仅售17元，绝对超值，淡黄胶版纸印刷，别具一格。对怀旧玩家的体贴。

游戏画集

《街霸3》人物、场景设定



■国际16开
■120面彩页
16面黑白
■28.50元

收录著名格斗游戏《街霸3》场景及人物设定，画风诡异，别具一格。人物均为中国读者所熟悉，印刷精美，为国内第一本具国际水准的游戏画集，极具欣赏收藏价值，本书超值。

绝对GAME BOY读本

GB游戏第2弹



■大32开
■32面彩页
304页黑白
■18.00元

89-99年721部游戏全部收录，GB名作100部为日本权威杂志推介，为GB玩家指路明灯。十几部GB攻略详实可靠，彩页介绍GB及WS游戏丰富多彩，GB玩家不可不备。

三栖人

漫 · 动 · 游戏迷的宝库



■16开
■108面彩页
120面黑白
■24.00元

继热卖的《MAGIC地带》后推出的又一青少年流行文化大作。以日本漫画家及其作品介绍为主，对动画、游戏、首办等涉及青少年流行文化的领域做了精彩而详实的介绍。

创刊五周年纪念特辑

杂志第一本纪念册



■16开
■80面彩页
120面黑白
■22.50元

杂志创刊五年史及20世纪世界游戏发展史，是了解游戏业历史及杂志史的权威读本。《乌鸦的叫声》讲述杂志早期创业史及停刊事件等读者未知的史实，编辑寄语、流金岁月感人至深。

精彩游戏玩家工具书回放

有些图书的生命力是永恒的，不会因时间而失色，下面就为玩家推荐几本经典参考书。

书　名	内　容　评　介	定　价
MAGIC地带	漫画、动画、游戏迷相互交融的乐园，神奇的国土。	24.40元
GAME BOY特辑	第一本GB游戏专辑，印刷6版，至今仍为权威读本。	14.00元
都市流行	青少年街头文化集大成。比酷，我说了算！	25.00元
都市流行(秋季版)	最流行的服饰、手表、随身听、运动鞋都在里面。	19.80元
98上半年合订本	多乎哉！不多矣！	28.00元
96下半年合订本	情人还是老的好。	28.00元

※凡邮购以上图书，每本须另加邮费2元整。

99秘技宝典(上、下册)

内容包含现在流行的GB、PS、SS三机种自发行至99年7月的全部游戏简介及秘技。材料均由日本厂家及媒体提供，极具权威性和实用性。全书约150万字，为中国游戏业容量最大的著作，书末附有详尽索引。玩家不可或缺的工具书。

大32开，900面，10月下旬出版，32.00元

《最终幻想Ⅵ》登场PS！



ファイナルファンタジーⅥ
FINAL FANTASY Ⅵ

PS	厂商：SQUARE　类型：RPG
	媒体：CD-ROM　发售日：99.3.11



PS	厂商：SQUARE　类型：RPG
	媒体：3CD　发售日：99.3.11

FINAL FANTASY
COLLECTION

集结豪华《FF》Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ
热血冲击！！

最华丽的并不代表可以辉煌一世
终于的传说游离于烈火的边缘燃炽
幻灭只是瞬间的蜃楼海市
想——是你我永远做不完的事



ISSN 1006-5032

9 771006 503000 11 >

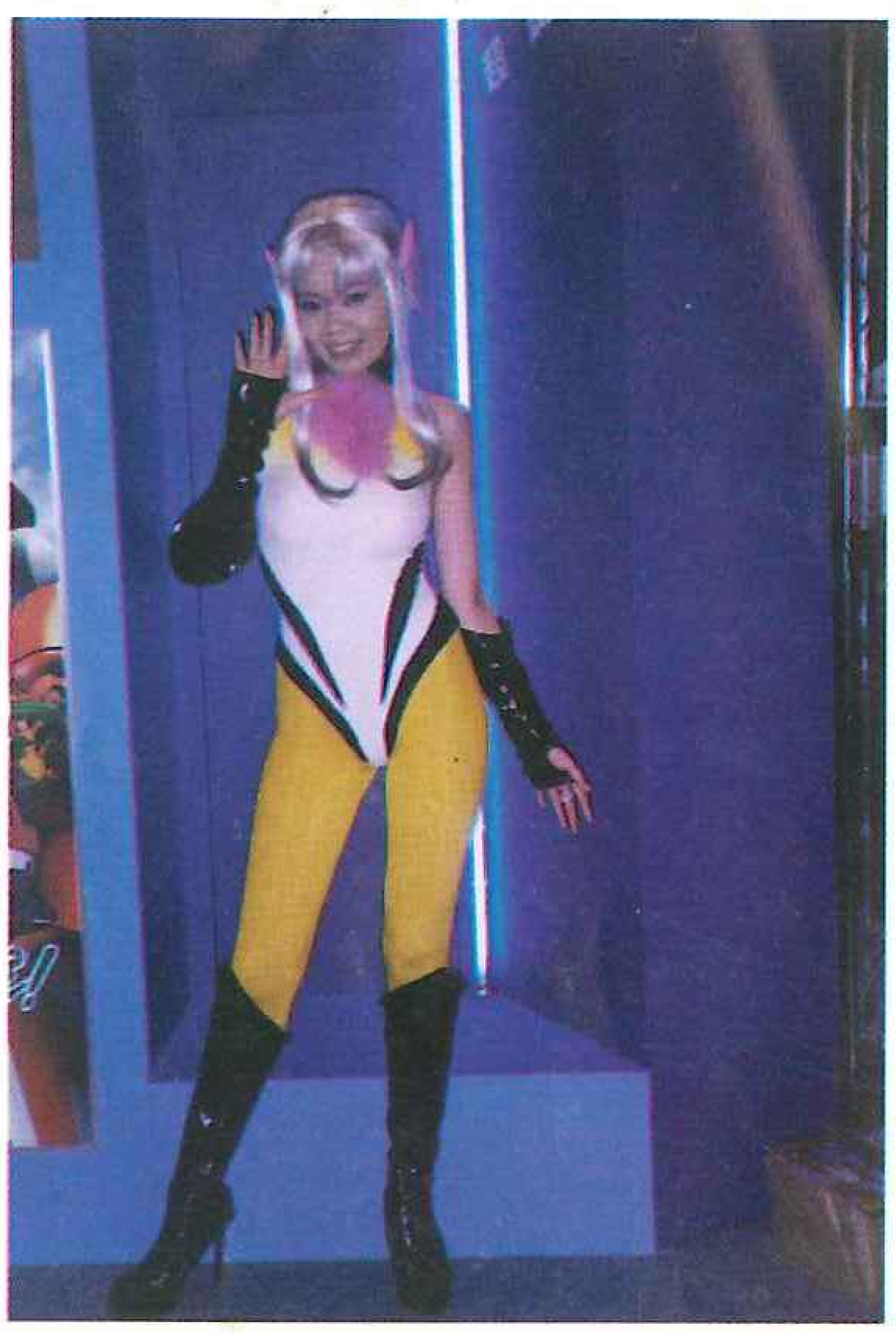
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：8.40元

99秋季东京游戏人物展



作为本世纪最后一次“东京游戏展”，所展出的游戏自然是很精彩，又有新主机的展示，但是最吸引人的还是在展厅内走动的游戏人物扮演者。下面就将记者从前方发回的照片展示给大家。















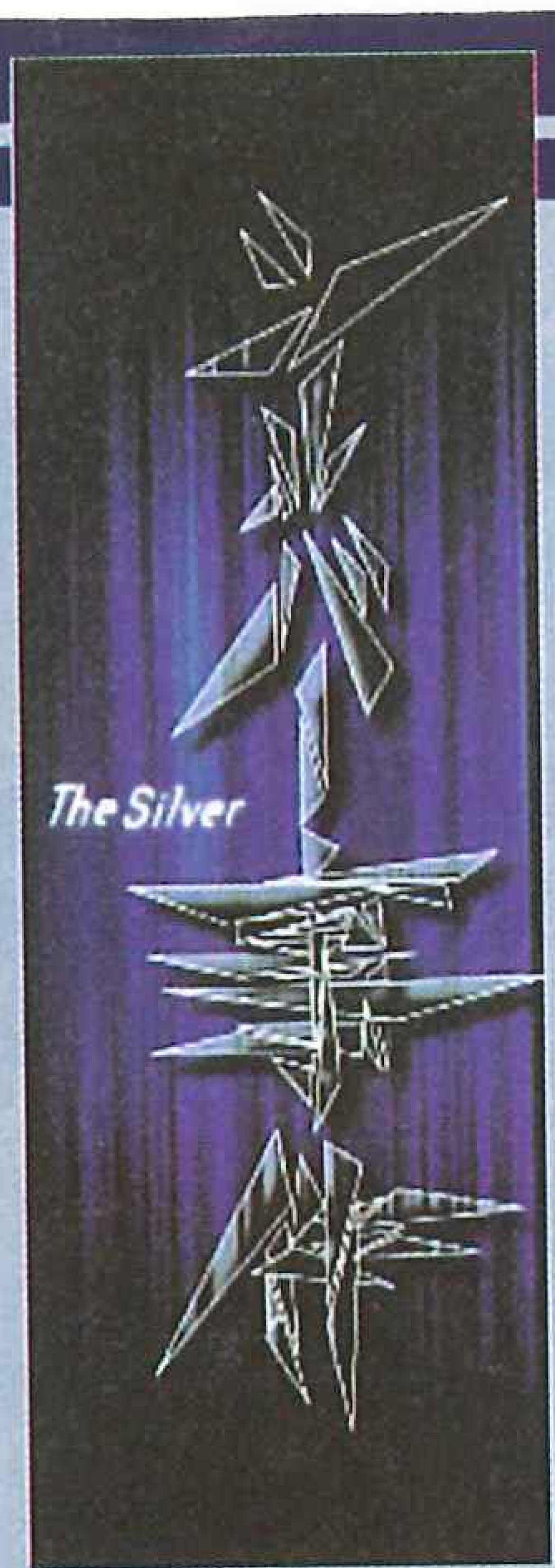




下个世纪见！

特報





银色事件

PS	厂商：ASCII　类型：AVG
	媒体：CD-ROM　发售日：99.10.7

这就是“电影

“银色事件”这款游戏是以虚构的国家为舞台，描述“24署凶案犯罪课”的刑警们和犯人之间关系的冒险游戏。本作的最大特色是采用了非常先进的“电影视窗”系统。

所谓的“电影视窗”指的是以视窗将7种不同种类的情报一起组合表现的手法。因此玩家将可在一个画面内看到各种不同的情报。除此之外，也可以借着同时提示一位登场人物的“言语”和“心情”，或同时提示多位登场人物的心情，实现“让两个故事在同一时间内表现”。

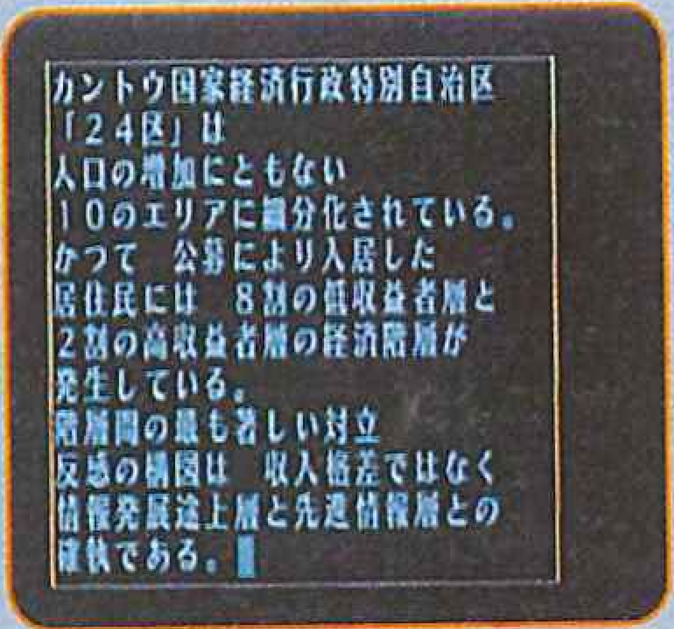
7种不同的情报来源





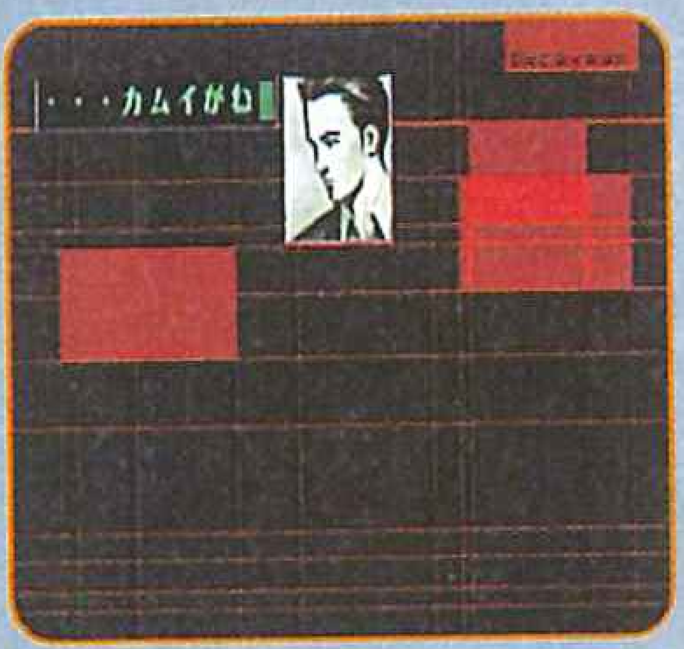
传说中的杀人魔
上原华六
再度现身……

教科书



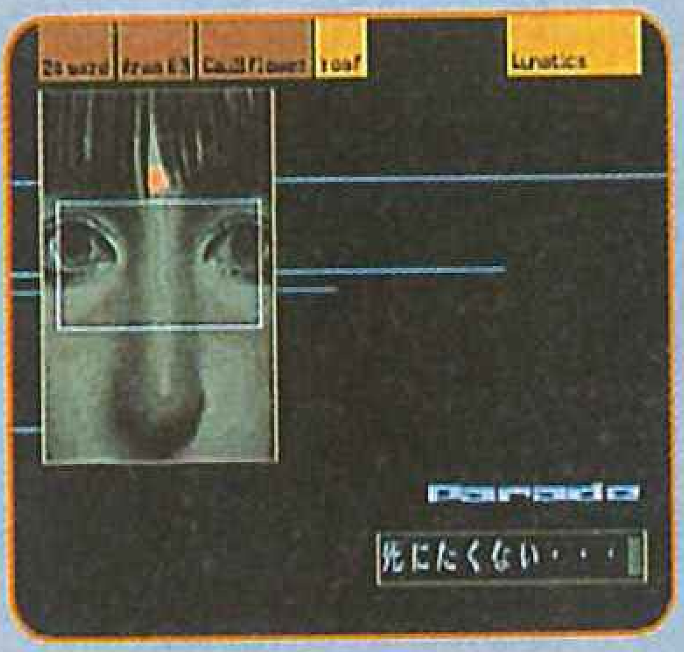
1 文字情报，主要被用在状况说明和对话的讯息部分。

壁纸（配件）

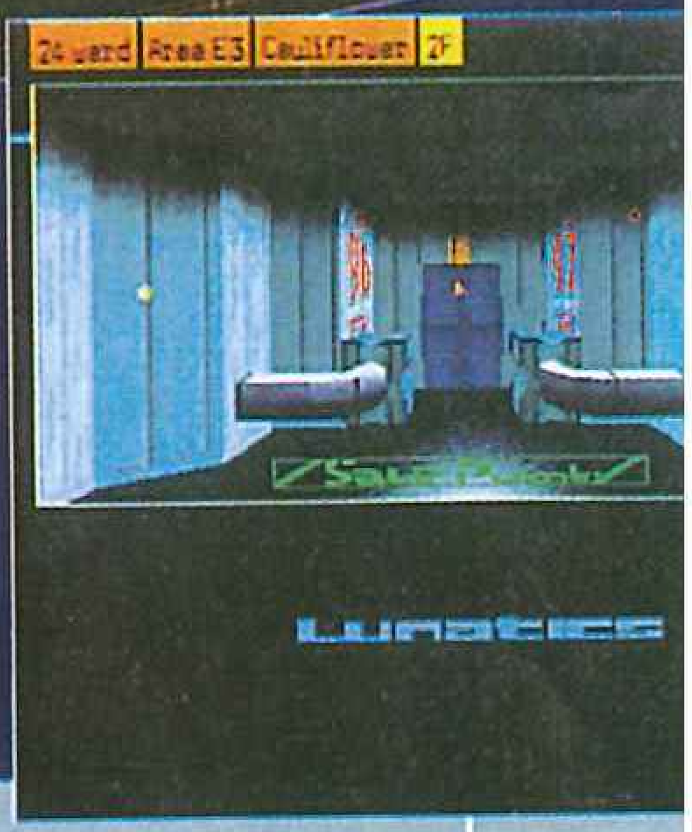


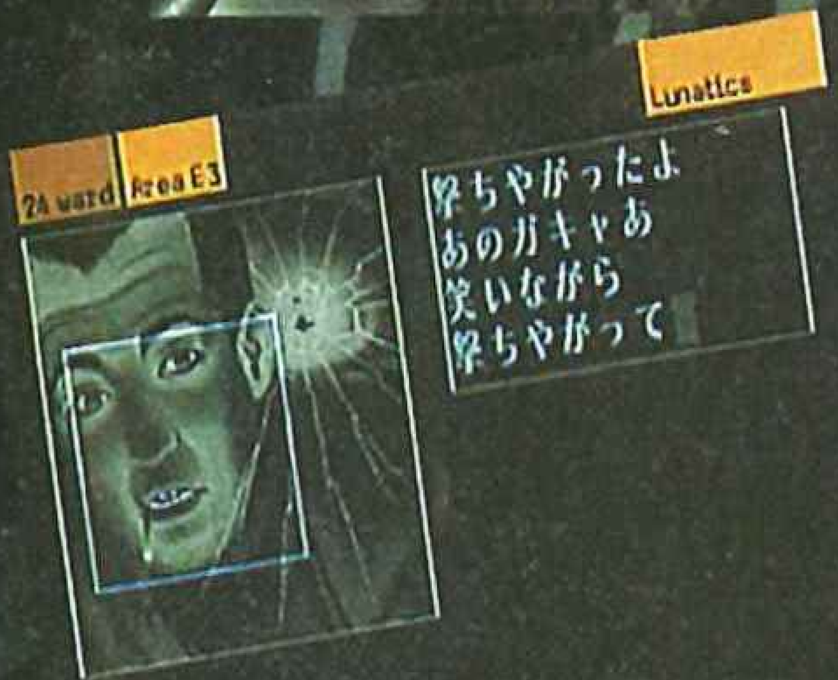
2 酷似电脑的桌面，会随着BGM和状况来改变。

插图



3 单张的静态画，多用于冲击性的场面。







与凶残犯人面对的
24署凶犯课

遭血腥涂染
的都市
与24区

3D即时显示图



4 所谓的3D立体画面，主要用在建筑物内的移动场面。



湮·灭·你·
的·过·去！





视窗”

VTR



5

实景拍摄的影象，有静止画面和动态画面，非常逼真！





男求死亡之所、女求栖身之所……



CG动画



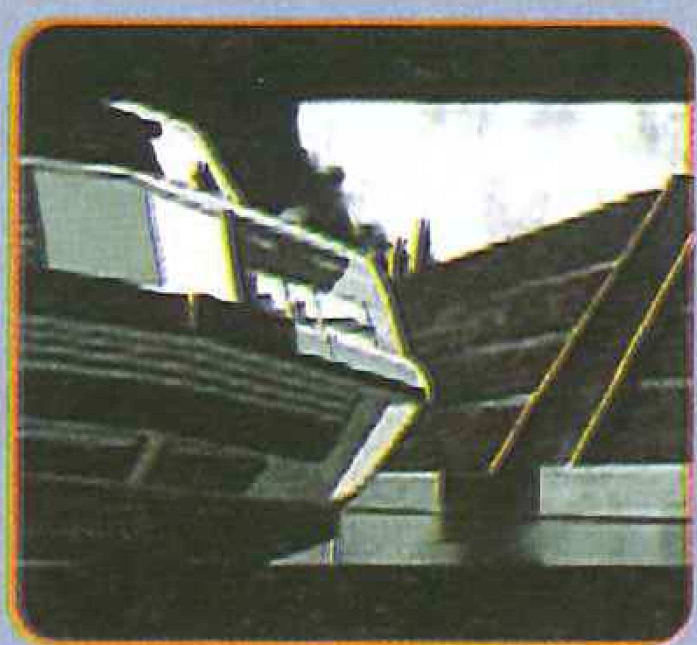
6

以电脑图案制成的动画，多用在展示场面。

依据状况 提示最恰当的情报



数字卡通



7

动画或是连续显示静态画面，感觉象卡通影片。

在游戏中 请依照此方法 使用各种情报

在实际的游戏中，究竟该如何使用电影视窗才能发挥它的效果呢？在此，以导入剧情“精神错乱”为例，来为各位介绍。根据各种状况玩家将会得到不同的情报，而视窗的表示位置也会跟着移动，还有也可以看到壁纸的变化。总而言之，请注意整体的动态！

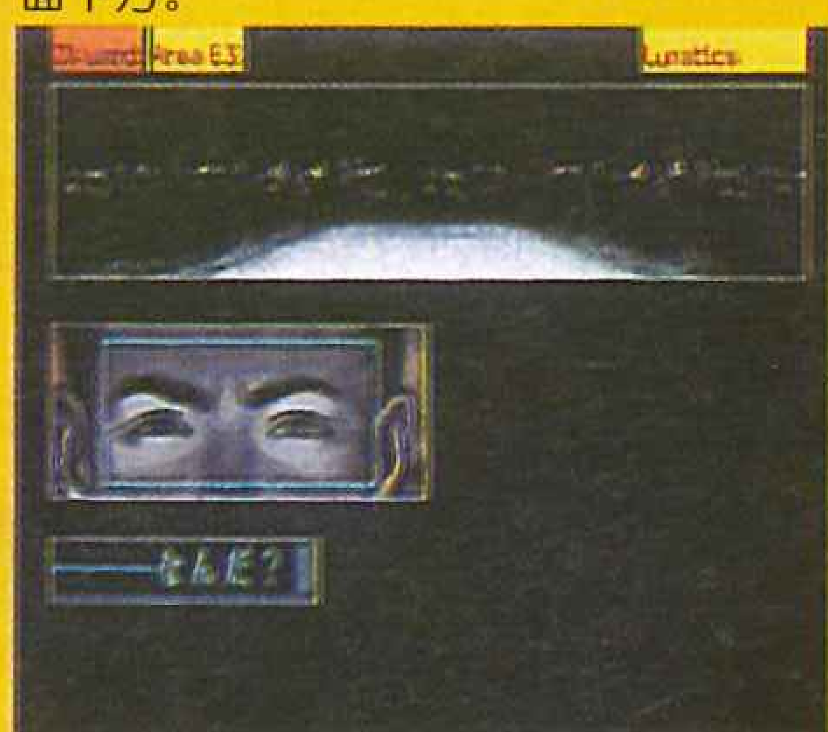
↓24署凶犯课的楔铁刑警，深夜驾车回家的场面。





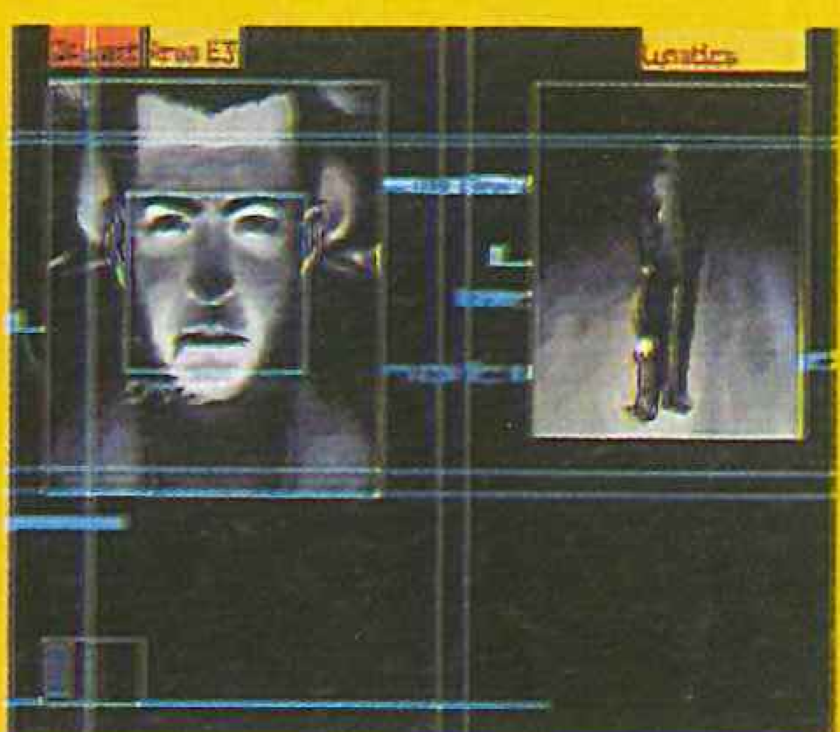
↑画面右侧突然出现楔铁的脸，下方则显示楔铁的台词。

↓状况突变！表现楔铁的视窗移动到画面下方。



↓強调脸部表情的画面，同时壁纸也停了下来。





↑前方出现人影！壁纸再度出现特写，场面愈来愈紧张！

↓人影的视窗拉长，神秘男子突然拔枪相向！吃惊的楔铁！





↑反射性躲避子弹的楔铁，他的台词显示在右上方！



どこでもいっしょ 随身玩伴

DOKO★DEMO★ISSYO





有PDA的玩家，无论走到哪里都能玩这款游戏，虽然看起来有些嚣张，不过它可是消磨时间的好帮手喔！

口袋玩伴的故事即将开始

PS	厂商：SCEI　类型：ETC
	发售日：99.7.22　其它：对应PDA

希望各位玩家能来我的房间玩！

首先在PS主机的画面，在5位“口袋玩伴”中选出一位喜欢的角色，把它下载到PDA上。这么一来，被选择的口袋玩伴即可在PDA中开始生活。而这款游戏的最大特色是，玩家利用PDA即可进行游戏，走到哪儿玩到哪儿，没有时间和场所的限制！没有PDA的玩家赶快去买吧！





→这是口袋玩伴的房间，室内的摆设会随着时间而改变。



→上厕所、洗澡的样子……请玩家们一定要看哦！

朋友名册



←使用通讯机能交换来的资料可以在这里进行确认。

猫咪 我很容易感到寂寞，别忘了宠爱我喔！喵～我的梦想是成为人类。希望有一天愿望能够实现，记得要常陪我玩喔！





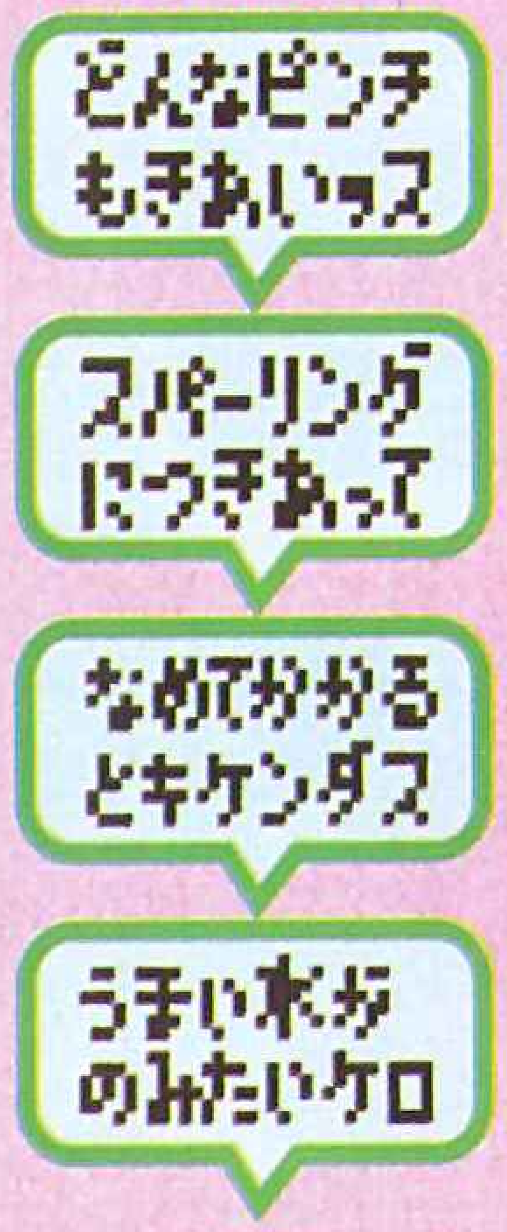


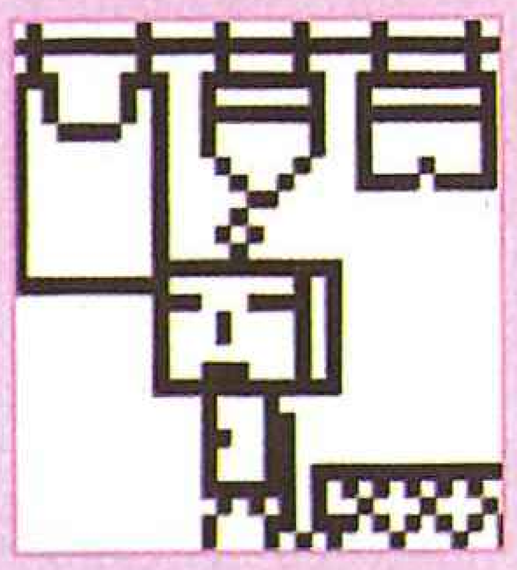
→选择这个指令，可以把食物当作礼物送给别人哦！

礼物送给你

游戏开始时，输入自己和口袋玩伴的名字、电话号码等个人资料，再利用通讯机能便可以和朋友交换这些资料，交换得来的情报只在PS上才看得到，这也是其他游戏没有的一大特色。

仔细倾听我们的心声！





↑以可爱的卡通表现其生活的情况。

↓故事内容会随着角色而产生很大的改变。



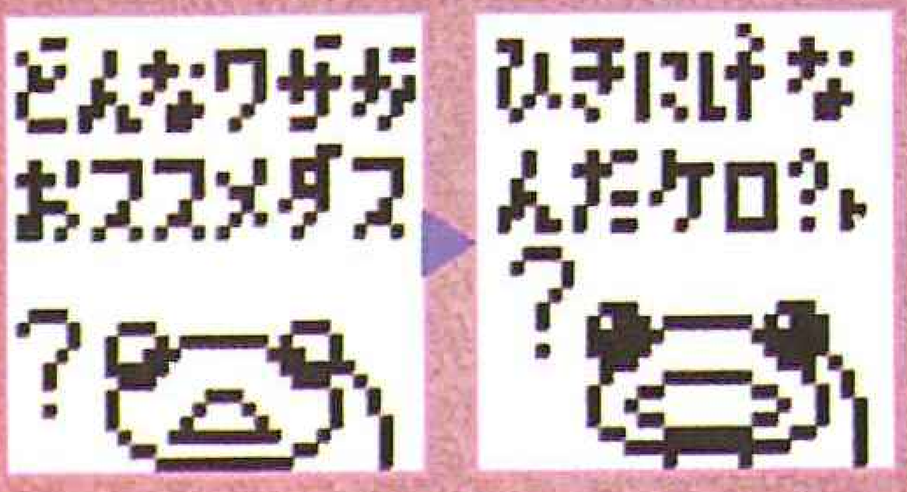
人家可是有很多话想要告诉你的喔！

当下载的口袋玩伴开始在PDA上生活后，请配合内设时钟的时间采取各种行动。早上的时候起床、白天的时候散步、晚上的时候睡觉……此外，以按键和口袋玩伴连系的话，它会开始讲正在想的事情喔！玩家偶尔也陪陪口袋玩伴聊聊天吧！



口袋玩伴的呼叫

将呼叫的设定设在ON的话，口袋玩伴偶尔会发出惊铃声呼叫你喔！这时请马上按决定键，听听口袋玩伴讲的话，有时候它们会问你问题，请好好地回答它们的问题。



←回答错的话，它会得到奇怪的知识。





小兔子 人家的耳朵可是很有魅力的喔！我喜欢打扮和演艺圈，下次一起去卡拉OK唱歌吧！



拜托各位玩家教我认生字、汪汪！



刚开始，口袋玩伴只懂得某种程度的生字，不过只要玩家教它们单字，它们就会使用新的单字和玩家们交谈。无论在PS或PDA都可以输入新的生字，所以有空请尽量多输入各式各样的文字，教你的口袋玩伴讲话。



↑口袋玩伴会向你提出各式各样的了问题。



←↓反复输入这个有关生字询问的步骤。

先输入单字



↑→可输入平假名、片假名和英文数字。

提出询问





↑从全部18种类型当中选择适合的一种。

再次输入



小狗 我向往一个人过活，虽然觉得有点不安，不过这应该是件快乐的事。我擅长花语、算命和外语，有问题尽管问我。





也有猜谜喔！

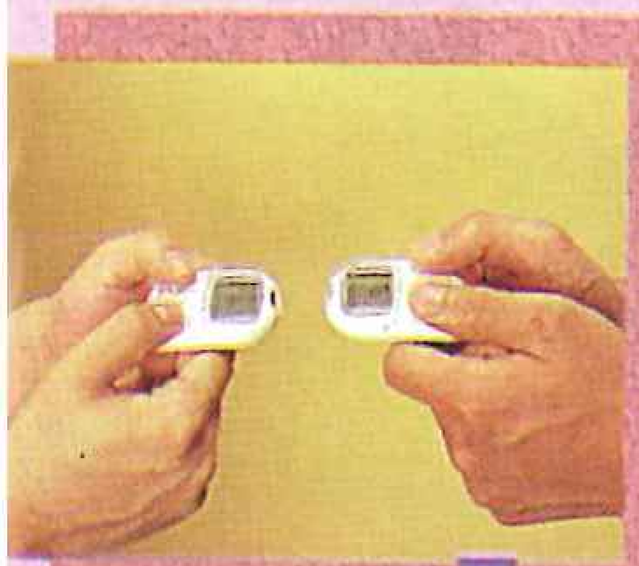
选择"猜谜问题（クイズ）"这个项目，口袋玩伴会从你曾经教它的语言中出题考你喔！玩家可以一边听取提示（最多3次），一边猜猜口袋玩伴考你的是哪个生字，这样的猜谜玩家一定没有玩过吧！



试着和朋友两个人以通讯交换基本资料！

让口袋玩伴记住很多生字之后，使用"名片交换"即可和朋友交换个人资料，这时候也可以偷偷告诉对方电话号码等资料。接下来玩家可向"单字接龙"挑战，使用口袋玩伴记得的生字玩日文单字接龙。若没有单字可以接或接的单字结尾出现"ん"的人就算输了，懂日文的玩家可多加利用。

名片交换

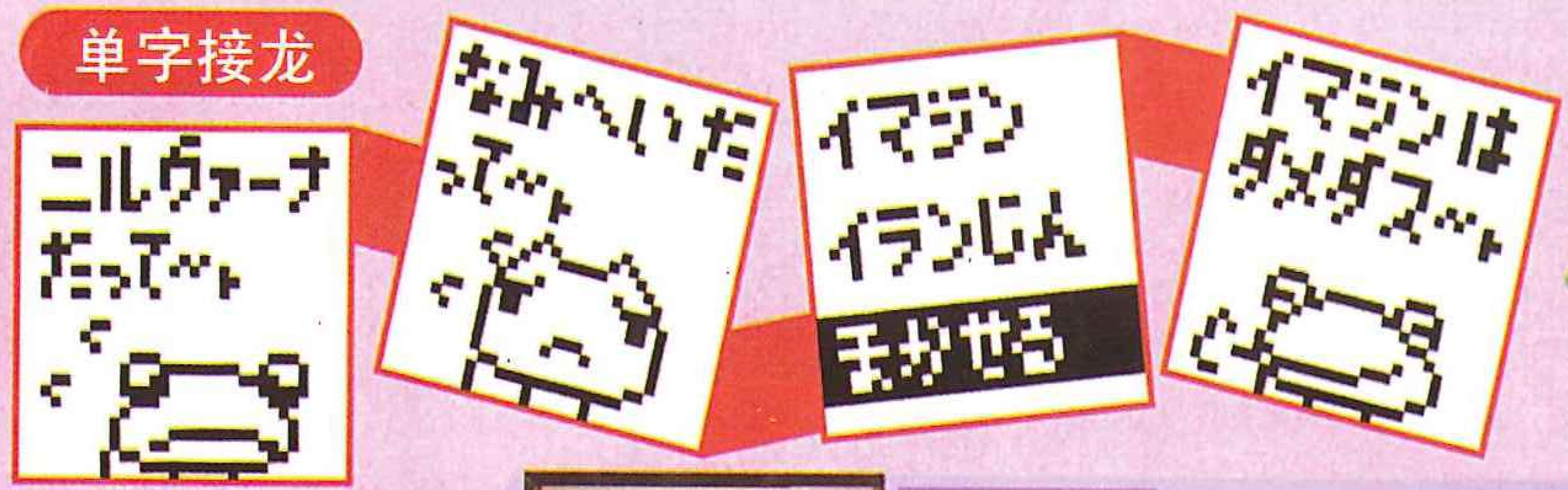


←距离太远的话，无法顺利地进行交换。



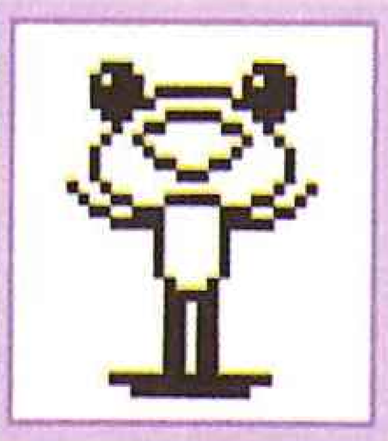
→进行「名片交换」之后，可以神不知鬼不觉地得知对方的小秘密哟！

单字接龙



让口袋玩伴记住大量生字是迈向胜利的第一步，玩家也可以按照五十音的顺序教它，尽量避免输入以"ん"结尾的生字。





青蛙 来到了乡村，才发觉都市是个令人眼花缭乱的地方。我希望能成为世界第一的格斗家，请多多指教。



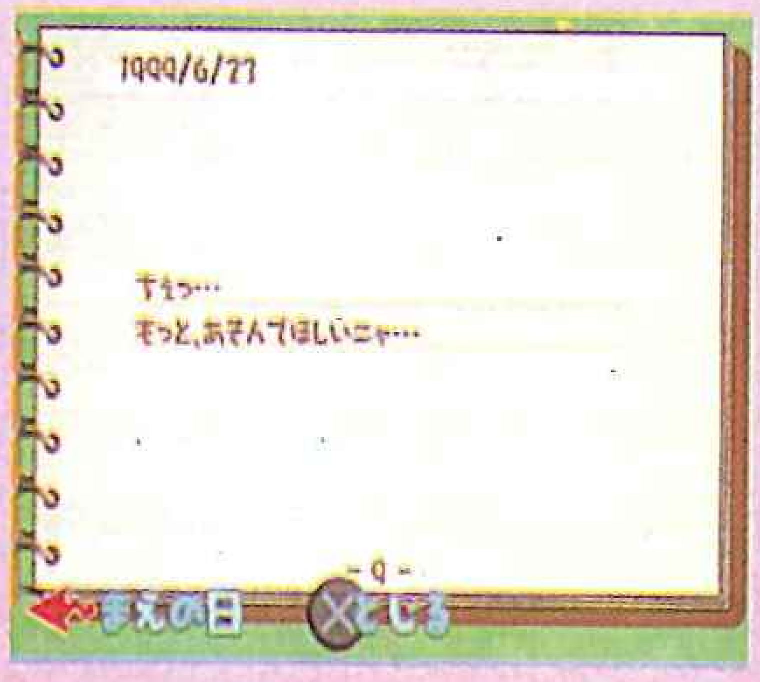
每天写完日记之后希望玩家能看看！

让口袋玩伴回到PS，还可以阅读它们写的日记喔！借由日记可以了解口袋玩伴的生活情形和当天的心情好不好。此外，口袋玩伴回到PS的话，心情好象会变得不太一样，回PS前说的话题会发生改变，所以请让口袋玩伴每天回房间一次，让它们转换转换心情吧！





→还可以看出和其他口袋玩伴交流的情形。太棒了！



←没什么照顾到口袋玩伴，会出现象这样没有照片的日记。



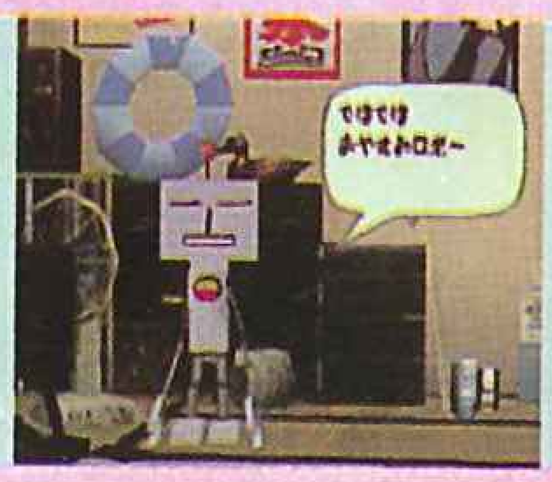




贴在日记上的照片背景是实地拍摄的风景，有许多不同的背景，若玩家想看到所有的图片，不努力玩游戏是不行的哟！

机器人 我是科学技术结晶的作品，一天到晚都忙着做研究，请别打扰我！





特報

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY 放浪冒险谭



“2个小时的戏剧感觉”，就象制作人松野氏所说的一样，游戏故事发展的短短时间内高潮迭起，这种高度的戏剧性真是令人欲罢不能！

PS	厂商：SQUARE　类型：RPG
	媒体：CD-ROM　发售日：99年冬

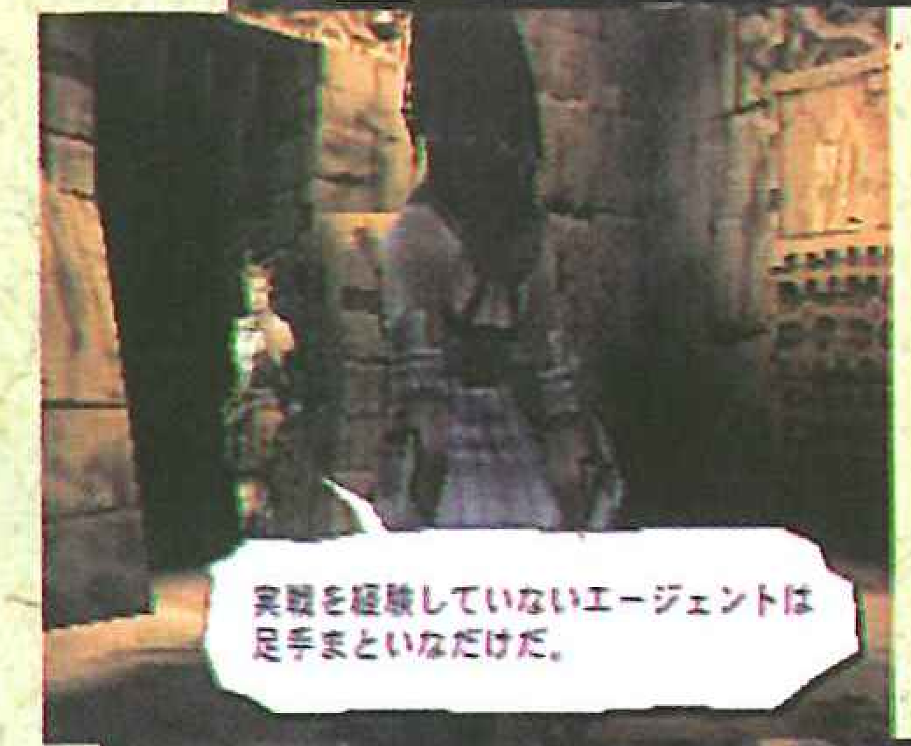
美丽的女谍报员·凯罗登场

曾经担任超级热门游戏“最终幻想·战术篇”制作的松野泰已先生，这回他又带来了令人期待的冒险大作“放浪冒险谭”。之前的报导我们只做了游戏的概要介绍，不过这次带给大家的内容可是更加地详尽丰富喔！

首先，先为大家介绍支援主角阿什雷的VKP（巴伦蒂亚治安维持骑士团）的成员之一，凯罗吧！她是阿什雷的好朋友，身为一个秘密谍报员，可以为阿什雷探知各式各样的超级情报哟！



→他的任务就是搜集各种情报，她的专长是极密任务。



←阿什雷将凯罗视为累赘，并且还将她甩开。



→托付凯罗一些事情之后，阿什雷就一个人独自潜入地下迷宫，不知道以后还有没有机会再见到凯罗……

搜集谍报的行家



VKP情报处理班的谍报员，身为一位谍报专家，情报收集及分析能力都相当地卓越，也确有数不清的功绩。虽然也习有一些基本的战斗技能，但却不象重犯罪处理班的战斗要员那么厉害。现在的任务，是调查关于卡尔特集团梅伦坎普的情报，不过也时时帮助阿什雷……是个充满谜团的女性。

凯罗·梅尔洛兹

Callo Merlose

↓为阿什雷仔细说明关于雷亚蒙德（详细情报请参照下页）的凯罗，不愧是谍报员，搜集到的情报相当地详尽。



帮助阿什雷的VKP谍报员



→关于雷亚蒙德的潜入通道也调查地一清二楚，看来只能从这里进入了。

谜样且又怪异的身影……

这回我们在拿到的情报资料里，发现一些游戏画面相当地奇怪，在此公开其中2处怪异的地方。不过，即使考量了他们所说的台词，也只能得到他们似乎是游戏中隐藏人物的情报……这家伙到底是什么来历，就靠玩家亲自去确认喔！



↓←这位怪异的谜样人物所说的「那个」到底指的是什么呢？



他到底是谁？

妖魔栖息的废都·雷亚蒙德



和游戏剧情有着密切关联的卡尔特教团“梅伦坎普”，可以视为其根据地的就是这个称之为雷亚蒙德的都市。不过，虽然说这是个都市，却因为受到20年前大地震的影响，而慢慢成为一个鬼城，至于下面的状态到底如何，就不得而知了。

由于巴尔德巴公爵宅邸的占领事件而失去踪影的主教——西德尼，为了找寻他的踪迹，阿什雷奉命来到这个废都。这个建筑在石灰岩大地上的都市，有美丽的街道交错着，而地底下则形成了范围广大的地下迷宫，阿什雷就在此展开了他的冒险之旅。

因地震而崩坏的古老圣地

南边广大的森林

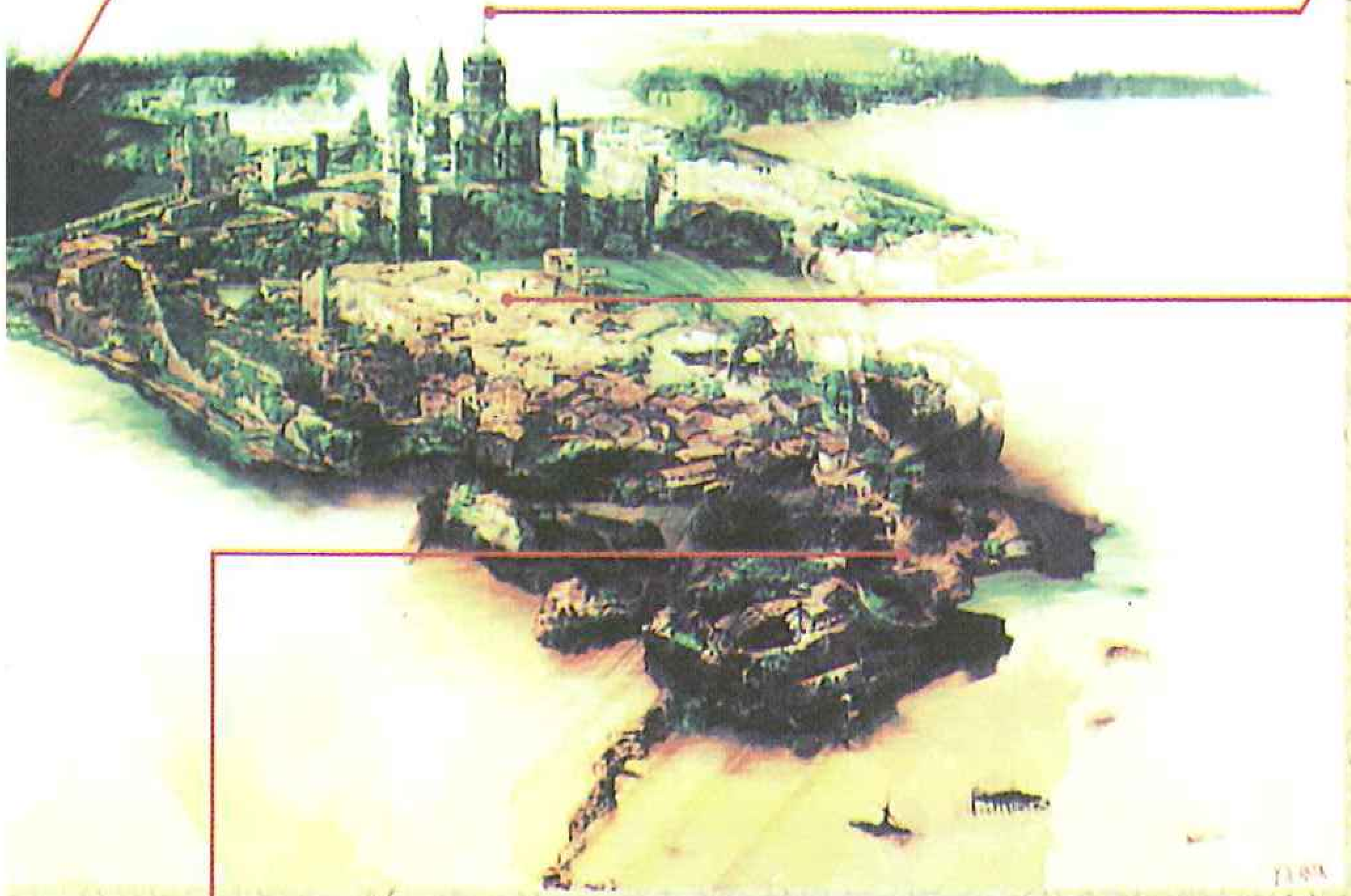
雷亚蒙德的南边是一片广大的森林，里头林立着许多苍郁茂盛的巨大树木，感觉上真有点令人不舒服。当然，这里并不只是单纯的森林而已，这里似乎曾发生了许多事件……究竟会发生什么事呢？现在还是个秘密！



↑在苍郁森林里奔跑的阿什雷。

大圣堂

雷亚蒙德在地震所造成的崩坏之前，这个都市对于约克斯教徒而言是个圣地般的存在，位于雷亚蒙德中心的巨大教会就是其象征。虽然因为地震的缘故而使大部分的建筑都毁坏了，但其美丽的气息仍象刚完成时的风采一样。阿什雷所追寻的西德尼会在这里吗……



雷亚蒙德市街（南）



↑爬上象是房子屋檐的地方往下俯瞰街道，似乎可以看到什么……

这是位于雷亚蒙德南侧的繁华街道，大多数的建筑物都已毁坏，而且零乱的瓦砾还阻碍着阿什雷前进。“空中通路”可以说是这个都市的特色，它是连结各家之间的走廊，只有在外敌入侵的时候，才会使用到的紧急通路。但是这也因为大地震而损毁得差不多，现在只残留着当时的痕迹罢了。

雷亚蒙德市街（北）

都市的北侧本来是一个港都，但也因地震所造成的地盘下陷，使得现在大部分的建筑都沉入水中。可以看到北端有一个小码头，这是可以唯一能用来遥想往日渔港的景物了。

↓透过栅栏可以看到许多橡木桶堆积着，看来这应该是酒窖吧！



沉眠于棺材里的究竟是……



←映入眼帘的是无数个棺木……战火连绵的时代里，这里是被当作地下墓地来使用吗？

除此之外还有各式各样的场所

在雷亚蒙德里，除了上述所介绍的地方之外，还有许多其他的场所。首先，可以前往的是位南侧的碉堡，从那里延伸着宛如将都市包围起来的城壁。在城壁里头有许多象是武士房屋等建筑。此外，在雷亚蒙德的地下还有着象是蚁巢状的广大地下迷宫。这是以前的修道士们为了解决衣食等需求，每天都得从地下迷宫搬运着沉重的石材运往市区贩卖以赚取金钱，而这地下迷宫就是为了这样的目的所建造的。不过这里现在却变成最适合怪物栖息的多阶层废坑了。其他，值得一提的还有为了酿酒而特别建造的酒窖，以及埋葬战国时期英勇战死者的地下墓地等种种遗迹。在这里会发生许多奇异的事件，比如说地形变化就是其中之一。

→↓来到地下迷宫的瞬间却突然发生了大地震！



地震！？

→地震改变了地形，之前无法到的地方现在也可以前往了。

彻底验证关于战斗场景的相关情报

这一次我们也得到许多战斗场景的相关情报，就利用此页为大家做个说明吧！基本上来说，战斗时除了移动这项命令之外，其他都是利用指令选择来进行的，这样的说法或许会让大家觉得这跟以往的RPG并没有什么不同吧！不过，实际上并非如此喔！其重点的差异就在于画面左上方所显示的“RISK”和“WT”这两项参数，关于这两项参数的详细说明请参照本页的左下栏，由于这两项参数的加入，“放浪冒险谭”的战斗显得更加深奥，也更加富有战略性。

战斗开始！



→遭遇敌人！首先就是确认各项参数值，现在的RISK是0，也是处于可以输入指令的状态，快思考如何进行有力的攻防战吧！

注意WT和RISK



←攻击敌人，随着攻击的进行，RISK变成7，WT变成8，玩家们注意到了吗？这个数值可要仔细地看清楚喔！

WT是指？

是Warm-up Time（暖身时间）的简称，表示距下次行动（除了移动外）所需要耗费的倒数时间。当倒数到0的时候，画面就会显示出“WAITING for COMMAND!”，这时候就可以输入发动攻击、魔法或是使用道具等指令。倒数所需花费的时间，依据所使出的攻击或魔法而有所不同，越是威力強大的攻击和魔法，其所需要的倒数计时数字越大。也就是说，距离下次行动所需要的时间也就更久了。如果没有好好考量行动的先发配置，在WT倒数到0之前，很有可能只能单方面地受到敌人的攻击，玩家们一定要避免这种情况的发生。

RISK是指？

当阿什雷对敌人进行攻击的时候，其RISK的数值就会不断地积存上升，这项数值越高的话，就会造成攻击时命中率降低的负面影响。但是相反的，其发挥致命一击的机率却可以提高，既然有这样的相互关系，便可以配合自己的攻击模式。因此如何将RISK数值维持在某一个程度，就是很重要的工作了，因为这个数值是不会固定的，它是会随着时间而慢慢减少，如此一来，就可以掌握自己所需的RISK值了。

让它屈倒向前后再朝头部砍斩





↑→和敌人进行战斗的时候，要确保有利的作战模式，首先要回转到后方攻击它的脚，当敌人倒向正前方时，就不用客气地朝向它的头部砍去吧！



←出现了半人半牛的怪物——米诺陶罗斯！面对这样巨大的身躯，阿什雷也不由得退缩了，要怎么对付它才好呢？

出现半人半牛的米诺陶罗斯不利用头部攻击是行不通的



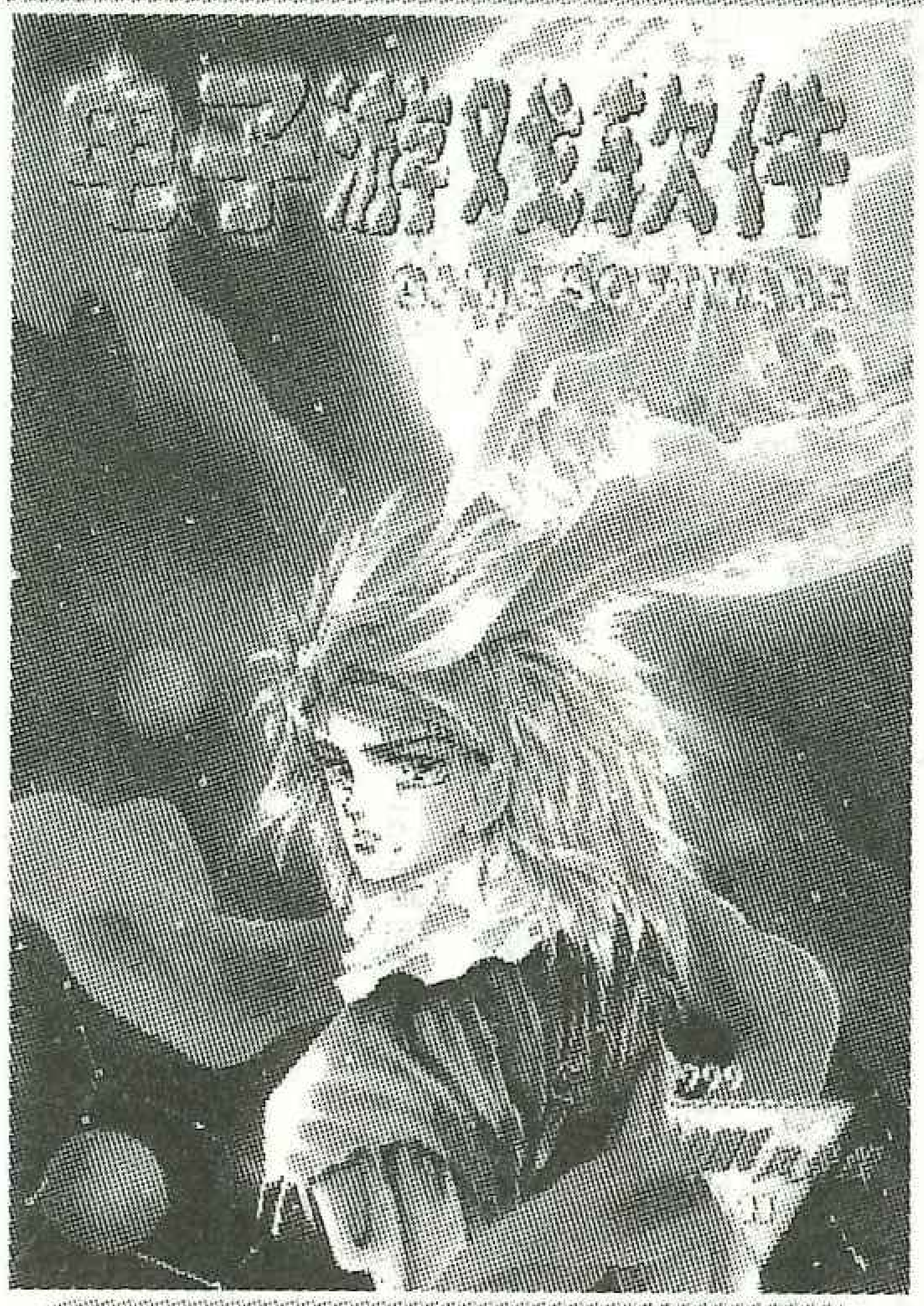
↑米诺陶罗斯特有大锤状的武器，攻击范围广，不可轻易冒然靠近。

↓没有计划地往前突进，果然被大锤子狠狠敲中，死了！



指令是可以进行输入的状态，RISK的数值也调整妥当了。好！现在开始就要进入面对面的真正战斗了！这样的话，不论经过多久的时间都无法破关吧！之所以这么说，是因为游戏里其实特别额外地重现“战略”的缘故，说的简单一点，如果没有配合主角周围的状况以及针对敌人的弱点进行攻击的话，到最后还是有可能会走上失败的路途。举个例子来说，就好比对付这个半人半牛——米诺陶罗斯的战斗场景吧！对付这种持有长距离攻击武器的敌人，采取面对面的战斗绝对只有死路一条，那么要怎么办呢？首先要绕到米诺陶罗斯的背后，攻击它的双脚让它屈膝倒下，接着立刻回到正前方攻击它的头部就可以了，就是要象这样懂得随机应变，不同敌人有其不同的攻击方式，如此才能够致胜哦！

99·11期(总第64期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
中国电玩榜 …… 10

游戏研究所

生物危机3(PS) …… 18
圣剑传说 ~玛娜传奇~(PS) …… 20
汪达尔之心2·天上之门(PS) …… 22

特　稿

PS2相关情报大公开 …… 13
游戏打败了电影？ …… 15

攻略人行道

生物危机3(PS) …… 24

每夜一游

街头霸王3(DC) …… 47
机器人育成(N64) …… 48
黎明幻想曲(PS) …… 49
勇者斗恶龙Ⅶ(PS) …… 50
东巴！野外冒险(PS) …… 51
迪斯尼大冒险(GB) …… 52

三栖人

漫画世界与世界漫画(欧美篇) …… 41

街机仔

『出汗型』街机大检阅 …… 53

科普园地

PC上令人兴奋的模拟器与电视游戏 …… 36
ACT的变迁 …… 39

秘技天地

秘技偏方 …… 55

格斗天书

《KOF´99》标准连续技 等 …… 44

目　录

游戏点评

GAME BAR ……………………………………………73

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………67
龙哥热线 ………………………………………70
大墙画廊 ………………………………………78

彩版目录

封面:　田村由美作品《BASARA》
封三:　《最终幻想·精选集》(PS)
封底:　大张正已作品《高达 RX—93》
插 1:　99 东京游戏展
插 2、3:　《银色事件》(PS)
插 4、5:　《随身玩伴》(PS)
插 6—8:　《放浪冒险谭》(PS)
插 9:　格斗之王风云录之罗伯特
插 10、11:　《FINAL FANTASY》系列特别计划 第三回
插 12:　《温柔枪骑兵》(PS)
插 13:　乱舞势力特别版之缱绻作品 17 号(A)
插 14、15:　大墙画廊 彩版 VOL.34—Digital Digital Revolution
插 16、17(中插):　美树本晴彦作品之《花书简》
插 18:　《名侦探柯南》动画版
插 19—21:　《铁拳·终极联赛》(ARC)
插 24:　何伟画稿之《圣火·千年之颂》
插 25:　《心跳纪念品 2》(PS)
插 26、27:　《真·魔装机神 装甲之战》(PS)
插 28、29:　《山顶极速 G》(PS)
插 30、31:　《西游记》(PS)
插 32:　游戏研究所之《恐龙危机》(PS)

要闻备忘

●东京秋季游戏展 9 月 17－19 日展出，参观人数创历史纪录。本刊记者赴东京参展并做详细报道。(见『游戏新闻眼』)

●明年《电软》定价不变，仍 8.40 元。邮局及本刊发行部已接受订阅，邮发代号 82－648。

●国内字数最多，页数最多，搜集游戏、秘技最多，最全的游戏工具书《'99 秘技宝典》十一月十五日决定发行。

●由本刊与北京百事可乐合办的『美年达中国电玩榜』明年一月登场，选票改为名信片。

●最新《大墙读本》之七《秘技宝典 3》(128 页)及之八《原画设定 2》，将随邮购图书赠送。

注意

凡原寄 19 元邮购《99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元(含 2 元邮费)，请于近日按原名原址将余款补齐。也可要求退款或改订其它书。

新书邮购推荐

因邮费涨价，以下价格每种书含部分邮费 2 元。

《'99 秘技宝典》(上、下册)预订 11 月中旬	34.00 元
《99 上半年合订本》(已出)	30.00 元
《秘技宝典》(完全修订本)(已出)	19.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》(第二版)	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》(已出)	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》(已出)	24.50 元
《三栖人》(已出)	26.00 元
《死机救援大法》10 月下旬出版	11.90 元
《MAGIC 地带》(第二版)	26.40 元
《96 下半年合订本》	30.00 元
《98 上半年合订本》	30.00 元
《都市流行·酷》	27.00 元
《都市流行》(秋季版)	21.80 元
《GAME BOY 特辑》(修订本第五版)	16.00 元

邮购图书须知

凡邮购左侧图书者，每一次性邮购两种图书，免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，含世嘉发展史、MD、SS 经典游戏大放送等。多买多赠！

另:亦可要求赠送新编 128 面《大墙读本七·秘技宝典 3》(秘 3)、《大墙读本 8·原画设定 2》(设定 2)或四开游戏招贴《风云》、《无尽的宿命》一张(以上赠品每本书任选一种)。

(注:大墙读本 1－6 辑全部送完，致歉！)

①到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人:发行部 邮编:100061

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③邮购请在汇单上写明读者详细地址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。



东京 48 小时——TGS 特别报道

文/特约撰稿人 王骏生

PS2 想说爱你不容易

组成 PS2 软件联盟的厂商，目前大约有 60 多家。其中所谓的核心层，除了索尼自己之外，还有 NAMCO、CAPCOM、FROM SOFTWARE、KONAMI、KOEI、SQUARE 和 TECMO 等 7 家。这些厂商已基本上囊括了目前世界上技术最优秀、产品最受欢迎的软件公司（说“基本上”是因为至少有二个软件大制作商在可以预见的未来内不会对 PS2 感兴趣：SEGA 和 NINTENDO），而正式宣布将在 PS2 上发售的软件已经高达 84 个之多（与主机同时发售软件数量未定），这已经超过了 DC 发售前创下的记录，出井伸之的大手笔可见一斑。

索尼 PS2 的初“秀”还算是成功的：一阵令人窒息的迷雾，接着传来叮当作响的宇宙风铃声……一个黑色的宇宙怪物冒着蓝光展现在玩家面前，宣传片似乎刻意模仿“2001 太空奥德赛”的作派，把 PS2 比作了片中赐予人类高智慧和新生命的那块黑色的“宇宙之门”（也别说，PS2 那黑乎乎的样子还真的挺象，据说外观设计时就是受到了“2001 太空奥德赛”的启发，不知这个有没有知识产权方面的问题）。



号称要在 TGS 上出展 40 多个 PS2 游戏的索尼，实际上只展出了不到 20 个，这还是加上其他展台和一些水分后得出的数据，而其中可以供玩家试玩——同时也是 SONY 重点宣传的——只有 SONY 自己的 GT2000 和 NAMCO 的“铁拳 TAG TOURNAMENT”。

从完成度的角度讲，这两个游戏都不高。“铁拳”的背景有很明显的 BUG，而且与前景联系脱节；而“GT2000”也同样是在背景处理上一塌糊涂（我之所以愿意相信是完成度的问题，主要是我不太愿意相信 PS2 会令我感到失望）。不过新主机在画面处理上的独到之处还是很明显的：在 GT2000 的片头画面中，赛道上热气蒸腾的感觉被相当逼真的即时演算还原出来了，这在同类游戏中还是第一次看到。而车身眩目的反光也是非常漂亮，甚至超过了 PS 版的 CG 动画（问题是反光太过分了，过分到令人感觉虚假，不太象是即时演算的）。“铁拳”方面，与 DC 版“SOUL CALIBUR”最大的区别是：片头的即时动画中你可以看出角色细腻的脸部表情和眼睛的动态，而这是“SOUL CALIBUR”所未能表现的。游戏中有一版深夜雨后小巷的场景给我留下了深刻的印象：霓虹灯倒映在积水塘中与倒映在湿润的道路上是完全不一样的，这种细腻的感觉也是前所未见。

但是 PS2 给人留下的印象是，除了画质比起 PS（注意我这里指的是 PS 时代）来有本质提高之外，游戏本身并没有什么大的突破，之多只是一个增强版罢了——比如我玩了 GT2000 和铁拳，感觉与 PS 版其实是同样的游戏，这并不能让我感到特别的兴奋。而即使谈到画面，与 DC 目前达到的水平相比，两者也没有本质区别，感觉上似乎 PS2 的色彩更为浓烈一些，但这应该与目前 PS2 游戏几乎都是夜景或黑背景有关。不过解析度上的差别却比较明显：DC 游戏的解析度大多明显超过 PS2，铁拳还居然有明显的锯齿出现！这种有趣的对比使我回想起 MD 与 SFC 的争斗来，但是结果是否还会一样呢？

* * * * * * * * * * * *

不过，若是这样就断言 PS2 没有什么新主张也有点主观。在会场中展出的所有 PS2 游戏，绝大多数只有惊鸿一瞥的 DEMO，也根本看不出有或者没有什么新游戏的感觉——一贯喜好推陈出新的史克威尔当然除外。

与 ENIX 积极主动响应索尼的号召相反，史克威尔虽然也在第一时间宣布加盟 PS2，但还是显得比较谨慎，宣布的软件数量并不多，也没有跟进

自己白金级巨作的续集（虽然业界普遍认为这只是时间问题，但我仍然怀疑史克威尔公司有重新倒向任天堂怀抱的可能）。不过他所展示的“BOUNCER”却给我留下了很深刻的印象：个人感觉这将会是PS2最出色的一个游戏。

号称“新概念RPG”的“BOUNCER”，实际上是一个“SPIKE OUT”加“FINAL FANTASY”的混合型游戏。使用了低解析度的画面虽然显得较为粗糙，但换来了非常绚丽、油画感极强的色彩和相当出色的特效，看起来还是非常值得的。

说到游戏本身，也确实令人感叹：整个游戏过程如同电影一样——我指的不仅仅是全程电影般的高光处理，还有游戏中的动作设计和镜头转换。还记得“MATRIX”吗？当“BOUNCER”中的角色使出腾空飞腿的动作时，我好象又看了一遍“MATRIX”——画面暂停，旋转180度，动作接续——力度感和速度感恰到好处，简直与电影中的影象一模一样！

BOUNCER只有演示动画，所以不明白它如何象演示中那样四人同时作战（PS2只对应2个手柄），也许将来会对应网络也未曾可知——但那终究是2001年以后的故事了。

* * * * * * * * * * *

除了“BOUNCER”、“GT2000”和“铁拳”，PS2似乎没有更多的游戏能够让我感受到新主机的实力。KOEI的“决战”，看网上动画比看实际的画面要好得多；NAMCO的“新RIDGE RACER”，片头动画要比游戏画面清晰得多；KONAMI的“WINING ELEVEN 2000”，远不如SEGA的“VIRTUA STRIKER 2000”来得完善……

PS2啊，想说爱你还并不容易。

其实并不是PS2的机能不够强大。之所以SONY让我有点失望，问题在于PS2并没有显现出多少超越现实科技的能力（而这是SONY先前拼命鼓吹的）——至少与DC相比并不占什么的优势。一度传言会采用曲面技术的超级主机，所构造的人物外形仍然有明显的多边形棱角和锯齿，这实在不能令人满意。

关于“铁拳”中的BUG，NAMCO的解释是“开发组只用了2周的时间来制作”，不过这个理由并不能站住脚：如果2周可以做到这样的程度，今天出展的可玩的PS2游戏就应该是200个而不是2个了吧？可是连SONY自己都没有拿出什么东西来，足可见PS2的软件开发很有一些问题（编者：关于PS2的这个问题本刊今期有相关报道），恐怕绝大多数游戏还处在RESEARCH而不是正式开发阶段吧？

世嘉仍想充老大

愿意而且能够与索尼唱对台戏的，只有世嘉，而DC则成为世嘉对付索尼的唯一武器。

世嘉的宣传以莎木为主，但展台上除了一个推箱子的小游戏之外，并没有什么新鲜玩艺儿出现，游戏也不可以试玩，令人顿觉不妙：这哪里象是在展示即将发售的游戏啊？（莎木预定10月28日发售）——后来果然传来了游戏再度推迟发售的消息。玩家实在不明白世嘉到底在搞什么东东，也不明白世嘉是打算缴械投降呢还是奋斗到底？

世嘉当然暂时没有缴械的打算，因为至少从画面上来看，DC并没有输给PS2。场内的兴奋焦点集中在网络对战的“VIRTUA ON 2”和“SPACE CHANNEL 5”上，虽然这两个游戏的完成度都相当高，但我不得不承认，有着漂亮的ULALA做宣传的SPACE CHANNEL 5显然更对观众的口味。

“SPACE CHANNEL 5”实际上是一个比较另类的舞蹈游戏。除了女主角ULALA的装束和动作比较前卫之外（这也难怪，因为她出生在26世纪哩！），游戏的方式也比较前卫——玩家并不象“DDR”那样根据游戏的提示来做动作的，游戏的节奏是要玩家自己领会的（这个游戏比较难解释，若有懵懂概不负责）。基本上，游戏中ULALA的对手毛罗星人会先把动作做一遍，同时口中按照动作的节奏以非常奇特、非常卡通同时也非常令人听不清楚的方式，用英语喊出“上上”、“下下”、“射击”等动作指示。轮到ULALA的时候，玩家要在没有提示的情况下，作出与毛罗星舞蹈节奏、方向都相符的动作，以此来救出被绑架的地球人。游戏非常刺激，也非常好玩（玩起来绝对比看我的文章有趣），加上还有ULALA来亲自赠送毛罗星人充气玩偶，试玩的人很快就排起了长队——后来这个游戏被评为本次TGS上最受欢迎的游戏，其魅力由此可见一斑。

* * * * * * * * * * *

VIRTUA ON 2也是一点也不输给街机版，同样不输给街机游戏的还有“THE TYPING OF DEAD”——一个用打字的方法来完成“THE HOUSE OF DEAD”的游戏。此外，“VIRTUA STRIKER 2000.1”也以出众的游戏性和画面吸引了不少玩家。现在看来，DC移植NAOMI底板的游戏基本上都是轻而易举的，DC的拥有者应当可以放心了（强烈建议DC玩家使用VGA BOX，一旦DC以VGA BOX接驳电脑显示器，其画面效果将有质的飞越——绝对不逊色于街机MODEL3的效果，TGS上均是如此做的）。



“生物危机·代号维罗尼卡”却表现的很出色。那种恐怖的感觉依仗DC强大的能力，在全景三维的画面中演绎得淋漓尽致。唯一让人感觉不满的是CAPCOM仍然没有使用MOTION CAPTURE技术，故而克莱尔的动作显得有些怪怪的……同样出色的还有ATLUS的“魔剑X”，不仅画面鲜锐，而且玩起来感觉也是一流。

在TECMO的展台前我没有看到作DOA角色打扮的MM(实在太失望了)，但是却看见了正式推出的DOA2。这实在是一个非常出色的对战游戏，画面效果和动作的感觉一点也不比“铁拳”差，而原来被过分夸大了的某种特效现在也恢复正常了(该知道我指的是哪个特效吧？不是“取消”而是“正常”哦！)，鉴于该游戏使用NAOMI基板，所以玩家应该丝毫不用担心DC版的移植度。

然而当我们谈到DOA2的时候，我不得不告诉DC玩家一个比较伤心的消息：DOA2的DC版虽然在今年年底就会推出，但那只是美版。TECMO称他们目前丝毫“没有推出日版的打算”，看来日本DC销售的不振确实有点让软件商灰心丧气。此外还有一个更大的打击：TECMO已经决定要推出PS2版的DOA2，而且会在“家用”游戏方面做一定的强化。唉，怪只怪世嘉自己不争气，错过了销售DC的黄金时间，有谁会把不到百万台的主机当一回事呢？老大，并不是想当就能够当上的。

结束语

第七届东京游戏展已经顺利闭幕。这次共有450部游戏参展，参观人数高达164000人，再破以往展会的纪录。展会的最后一天有8万人参加，相当成功。据主办单位日本电脑软件协会(CESA)表示，这次共有来自世界300家媒体派出记者访问，展会向国际化迈出了一大步。

事件 EVENT

流行时尚 家用游戏行业分离

本刊讯 因业务发展的需要，日本NAMCO今天正式宣布将专营TV GAME的CONSUMER部门分离出去。

当然，所谓分离是指该部门直接隶属于总公司的管理，而不是象以前那样受制于相关的研发部门。对该子公司NAMCO总部将拥有90%的控股权，这也是NAMCO历史最重要的一次业务分离。

NAMCO表示成立该公司将会使得公司可以专注家用游戏的开发，从而大大增强家用软件的数量。公司同时聘请了原SQUARE的制作人担任子公司的正副社长，新的开发计划很快就会宣布。

无独有偶，世嘉也进行了相类似的改组。日本世嘉的网络部于10月1日宣布独立，并与国际投资公司合并，将致力于DREAMCAST网络事业的开发。该新公司的名称目前不详。

美国世嘉方面，由于主机的超热卖而导致了DREAMCAST部门的独立，10月1日该公司已在旧金山正式挂牌营业。可以预见，这个决策将促使世嘉家用主机产业的发展，加上财政相对独立，更有利于资金的调度运用，世嘉家用游戏和网络事业可能因此而有较大程度的发展。

欧洲世嘉目前将不进行任何改组工作。

事件 EVENT

本刊与百事可乐首次合作 2000年共赞《美年达中国电玩榜》

本刊讯　经过长达近3个月的谈判，近日本刊和北京百事可乐草签协议，共同主办"中国电玩榜"。从2000年第一期起，共同推出以百事可乐饮料命名的"美年达中国电玩榜"。投票方式由读者自制选票改为附在杂志中的统一规格的名信片。排行榜亦根据读者的意见做了相应的调整，以便更适应玩家的需要。奖品仍旧为每月抽出50位读者奖励50元奖品，每半年抽奖一次，奖金3万元，全部奖品均由百事可乐公司提供。（详细办法见第12期《中国排行榜》）

经过详尽的青少年消费市场调查分析，百事可乐将其赞助的项目锁定于3个领域，第一是足球，今年的甲A联赛即被冠名为百事可乐甲A联赛，前不久又赞助了青少年街头足球比赛；第二是流行音乐；第三个就是电子游戏。根据百事可乐的调查结果显示，喜欢足球的青少年最多，大约为34%；其次是流行音乐大约31%；大约29%的青少年表示喜欢电子游戏。百事可乐当然不能漠视这一消费倾向，希望通过锲入电玩市场以提高其产品在青少年中的品牌效应。

除双方合作举办"美年达中国电玩榜"外，还计划于2000年举办规模空前的电玩大赛。请读者关注进一步的报道。

杂谈 TALKING

云山雾罩 微软X-BOX是假是真

本刊讯　也许是DC在美国的销售业绩激起了微软对娱乐业的兴趣，一个关于微软X-BOX的消息正在业界广泛流传。

传说中的微软主机具有比PS2更强大的三维处理能力（来自AMD的消息称X-BOX将采用他们的芯片），同样对应DVD和CD-ROM，不但可以浏览互连网，还内置5G的硬盘，供玩家下载各种资料和游戏，而售价却低得惊人（2000人民币左右）。据说微软认为X-BOX并不会对DC造成太大的威胁，因为其定位于家庭娱乐终端，意图强夺PS2可能占领的市场份额。

需要注意的是，微软目前没有对任何有关的消息进行确认，发言人只是表示MICRO SOFT将继续支持世嘉DC主机的发展。但是业界针对微软的这种说法指出，MS此举只是为了不过分刺激自己的合作者，而且PS2尚未正式发售，微软还有足够时间来发表他们的主机。

据消息灵通人士称，微软总裁比尔盖茨已经专程拜访了史克威尔美国总部，对双方在未来的合作进行了探讨。据说史克威尔对微软的计划很感兴趣，同时表示一定将大力支持X-BOX在未来的发展。但双方都未证实以上消息。

特报 SCOOP

美版DC销售再创佳绩 供货不足隐患未消除

本刊讯　曾经创下24小时近1亿美元销售额的美版DC，借着席卷美国的蚊香风潮再次刷新业界纪录。美国世嘉与日前表示到9月23日为止，美版DC主机已经在2周内售出51万4000台，成为美国家用游戏主机历史上最成功的销售。

玩家狂热使世嘉开始感到难以承受。据世嘉估计，如果玩家的热情持续不褪，世嘉将难以保证提供足够数量的主机。SOA的发言人表示，"世嘉可以应付100万台主机，但是如果谈到200万，那就有点困难了。"目前，DC的热火已经燃烧到了欧洲，近7成的零售商表示担心10月14日发售时，DC的供货量会有不足。

根据有关公司的调查表明，目前DC在美国侵占的主要是N64的市场份额，对PS的打击并不大。虽然N64在美国几乎与PS平分秋色，但对于世嘉原本的计划来说目标已有了一些偏差。

DC对PS市场份额的影响程度将关系到未来与PS2争夺的资本。当然，FF8和DINO CRISIS在美国的发售对牵制DC还是起了很大的作用。此外，同时发售18个游戏之后的空档期，也是造成目前情况的主要原因。

软件 SOFTWARE

NAMCO欲全机种制霸 铁拳仍可推出DC版？

本刊讯　虽然玩家已经被清楚的告知"铁拳TAG TOURNAMENT"将推出PS2版，但DC是否真的没有可能做移植了呢？

日本的一个电脑节目日前在北美推出了一个DREAMCAST特集，节目中赫然出现了"NAMCO开发DC版铁拳TAG TOURNAMENT正式决定"的字样！这实在令人惊讶。

在NAMCO正式宣布PS2版前，就有许多非正式的消息称DC版的铁拳已经在开发中，但出现"正式决定"这几个字还是第一次。目前NAMCO和SEGA对此都没有任何表态，而如果此消息属实，这将会是PS2和DC首次直接大碰撞，DC究竟可以做到PS2移植度的几个百分点也引起了玩家的兴趣。

另据来自日本非常可靠的消息表明，NAMCO还有两个DC游戏在开发中：一个射击游戏和一个赛车游戏，目前这两个游戏的具体名称和内容均不详，但可以知道的是NAMCO将会很快正式宣布这两个节目。

硬件 HARDWARE

PS2采用新动画技术

本刊讯　日前EA SQUARE宣布将与ANIMATION SCIENCE一起开发一个全新的PS2专用动画制作引擎，用以实现"空前绝后的画面效果"。

Animation Science将为之提供即时互动的三维动画、特效和物体状态模拟技术。而该公司同时也是索尼选定为其PS2核心"情感引擎"提供特效和物体状态模拟的开发商。目前该技术已申请了专利，并将在与EA合作制作PS2用游戏"CROSSFIRE"时第一次使用。

EA SQUARE的产品发展副总裁RAY认为Animation Science为他们提供了"强大而先进"的即时动画处理技术，而这些技术将使公司能够更快更好地制作出色的PS2游戏。

杂谈 TALKING

日元上升 利润下降

本刊讯　任天堂于今天宣布调低当年利润预算200亿日元，这是任天堂在近几年来最大一次调整利润预算。

事实上任氏的经营情况一直非常出色，远远凌驾于其它二大游戏巨头之上。这此调低利润预算主要并非出于销售上的原因，而是由于近期日元对美元汇率大幅度上升所造成的。任天堂也希望投资者对此保持清醒的认识。

山内家族的产业最近一帆风顺，将于11月份发售的GAME BOY COLOR版"口袋妖怪·金、银"预计会有300万份的出货量。这样，整个POCKET MONSTER系列任天堂就销售了超过800万套，超过了PS上最卖座的"GT赛车"（全球750万份）。

任天堂目前的收益主要都是依靠GAME BOY的主机来达成的。

事件 EVENT

意吞欧洲份额 SEGA再施大手笔

本刊讯　为配合美国DC的盛大发售而推迟了一个月的欧洲版DC终将于10月14日开始发售。与美国那轰轰烈烈的销售势头相比，DC在属于游戏业『第三世界』的欧洲似乎并没有红透半边天。但是世嘉仍然下了很大的力度来保证DC在欧洲的推广。目前该公司宣布将会在欧洲版DC发售至今年圣诞之间的两个月中推出总数高达43个游戏，这也创下了游戏史上又一个记录。

这43个游戏中有12个将随主机同时发售，其中包括『SONIC』『SEGA RALLY 2』和重新制作过的『VIRTUA FIGHTER 3』。而排在11月份发售的巨作级节目还有『SOUL CALIBUR』和可能不会发售日版的欧洲足球冠军杯。

此外，欧洲世嘉还表示将开设一个名为Dreamarena的玩家网站，其中除了提供新消息之外，也提供聊天、电子邮件和网络商店的服务。这个网站的基本功能与日本的DRICAS完全相同。

事件 EVENT 日本正式宣布二手软件销售非法

本刊讯　今年5月，日本东京地方法院以游戏软件享有同电影等产品相同著作权的理由，判定销售二手软件合法，但是这项判决并没有成为此种诉状的先例。日前，大坂地方法院支持SEGA、NAMCO、SECI、CAPCOM等公司要求禁止销售二手软件的诉状，宣布销售二手软件非法。大坂地方法院宣判的理由是，尽管适用电影产品的著作权法，但是零售商在销售时还必须征得开发商的同意。显然开发商是绝对不会同意这种要求的，因此事实上在日本销售二手软件已经成为非法。目前日本已有一家大零售连锁商店因此而宣布倒闭。

对于禁止销售二手软件市场的反响非常强烈。玩家和零售商都不支持这种做法：对于只能购买原版软件的国外玩家来说，禁止购买价格较低的二手软件简直是雪上加霜；对于零售商来说更将大大降低他们的销售数量和利润。

但是日本电脑软件著作权协会、个人电脑软件协会、日本电脑娱乐软件协会等组织却发表声明，支持大坂地方法院的决定。他们表示这种严格的管理将有助于电玩业走出目前的低谷。

禁止二手软件销售是否会导致垄断法上的问题，目前还不清楚。

杂谈 TALKING 海豚计划遭受阻碍 松下退出联盟队伍

本刊讯　任天堂与松下的合作计划遭受严重挫折，松下总裁公开表示不参与任氏新主机的开发工作。

在日前于东京召开的松下新产品展示会上，松下的董事长河边钢纪对松下未来的走向做了一些说明。但是当被问及松下将如何配合任天堂在北美展开销售时，河边的回答居然是：“我个人对游戏没什么兴趣，松下不做DOLPHIN”！在爆出了这个令人震惊的消息之后，河边没有允许记者再次提问便匆匆结束了记者招待会。

任天堂曾在今年的美国E3展上宣布将与松下、INTEL等公司一起开发新一代游戏主机“海豚”，用来对付索尼的PS2和世嘉的DC。由于河边总裁的含糊其辞，目前尚不清楚导致松下与任天堂翻脸究竟是什么原因，但是PANASONIC退出联盟已是肯定的。

业界猜测可能是当初松下涉足游戏业，结果在3DO上血本无归的教训使得河边钢纪变得更加警觉，同时也不能排除是任天堂态度过于跋扈而造成的。在超级任天堂时代，山内抛弃索尼所换来的教训是引入了PS这匹恶狼，今天的松下会怎样呢？

软件 SOFTWARE PS2快速开发工具诞生 制作游戏更加简便

本刊讯　阻碍PS2开发的困难似乎已经有了解决的方法，AI CUBE研制的工具也许可以避免这个问题。

据『日本科技新闻的报道』，采用AI CUBE的开发光碟之后，PS2游戏软件开发所需要的时间将可以缩短到6个月左右，这对于一些规模较小的软件商来说是非常实用的。

该软件使用在PS2的开发机上，可在WIN95' WIN98和NT状态下运行。目前的售价是300万日元(约合24万元人民币左右)。

硬件 HARDWARE 日立发表SH－5芯片 DC有可能提升机能

本刊讯　日立公司今天正式宣布了其SH系列的最新产品“SH5”，根据HITACHI的情报，DC将因此而有提升的可能。

日立SH－5的主要机能与特点是：主频400MHz、714MIPS、28GFLOPS，这些与PS2的指标基本相同，而耗电量仅为0.6瓦，还不到PS2主处理器“情感引擎”的十分之一。

引起业界注意的是日立特别表示SH5具有很好的向下兼容能力，所有SH－4的软件都可以在SH－5上使用。鉴于目前采用SH－4的主机只有SEGA的DREAMCAST，玩家很容易就会想到DC主机升级的问题。

早在推出DC的时候，世嘉就曾强调过DREAMCAST可以非常轻易地升级，这次日立所研发的SH5，是否就是为了DC升级而准备的呢？这究竟是世嘉为对付PS2早就预备的一手，还是故弄玄虚？看来只有让时间来回答了。

硬件 HARDWARE 任天堂又做惊人之语 海豚将使用WRITE DVD？

本刊讯　据日本“FAMI通”的消息，任天堂表示其未来的128位元主机“DOLPHIN”将具备可“写入”数据的能力，鉴于之前任天堂宣称“DOLPHIN”采用的是DVD媒体，海豚将使用WRITE DVD似乎已是现实。

根据报道，任天堂肯定新主机是可以具备类似当初N64 DD的机能，玩家可以写入新资料或者对原有资料做修改。但如果这在DVD上实现的话确实非常不可思议，因为按照目前的价格来看如果采用DVD烧录设备，主机的售价必然高不可攀。究竟任天堂真的打算如此操作，还是另有所指(推出类似DC和PS的携带式记录卡)，目前还不清楚。也许等明年夏天任天堂正式发表DLOPHIN主机时才能知道。

此外，任天堂还宣布DOLPHIN将采用S3的专利贴图压缩技术。根据S3的资料，这种压缩技术比现有的压缩技术高6倍，与DVD这种高规格ROM配合使用将可以发挥更大的能力——尤其在动画回放速度方面将有很大的提高。

任天堂计划在其绘图芯片里搭载该项技术。

杂谈 TALKING 莎木再次延期 玩家深表不满

本刊讯　在玩家和业界中广为流传的DC游戏“莎木”延期的消息最终被证实。日前世嘉正式公布了莎木推迟发售的消息，新发售日预定在明年春天。

据官方消息称，莎木之所以要推迟是为了带给玩家一个“更好”、“更完善”的游戏，但业界普遍认为这是世嘉针对PS2发售的策略性延期。此举在玩家中反应强烈，许多DC拥有者在各大网站投诉以表示自己的不满。不少玩家表示，既然世嘉已经开始了预约活动(甚至在TGS展上也有预订单发放)，表明“莎木”的完成度已经相当高，完全可以准时推出。但现在因为PS2而延期，充分表现了世嘉对主机缺乏信心，从而挫伤了玩家对DC的积极性。业界同时也认为，“莎木”是DC目前最重要的一个节目，只有抢在PS2推出前占领市场才是正确的做法，与PS2火拼则必然得不偿失。



目前，世嘉已停止并收回了所有的“莎木”预订，原预订了莎木的所有玩家，将会在10月28日当天得到一条免费赠送的玲莎花(游戏中人物)丝带予以补偿。

新闻分析

关于PS2发表会的另类感想

本刊专稿/日本　烟山哲哉

编者按：以下这篇文章是著名日本游戏评论家烟山先生撰写的。在众多关于PS2的评论中，烟山先生有独特的看法。尤其是商战中的王者风范，体贴玩家的职业道德都对我们很有启发。烟山先生对中国和中国人抱有美好的感情，一直在为中日两国文化、两国媒体的交流和沟通做桥梁作用。另外感谢台湾尖端出版社《S·G杂志》提供这篇文章的版权。

SEGA的哀兵政策

还记得曾以SEGA SATURN（SS）在硬件市场上遭到惨败的SEGA，在去年5月底举行发表会首次公开其新主机DC，同时也宣布要推出一些通过自我检讨而策定出来的全新硬件战略；当时该公司在宣传方面还进行一系列非常大胆的自我否定：在报纸广告上大问"SEGA是否就此一败涂地?"。电视广告上甚至令小孩说出一句"SEGA太老土啦！PS好玩得很多啊！"——爽快地承认上一回合的惨败，并以挑战者的姿态宣布再战。SEGA的这种态度引起了人们的好感，产生出一股很多人对SEGA说声加油的气氛。尽管当时这些啦啦队员，大多都不大认为DC会取得胜利……。因为，我们在DC发表会上就可看到几个令人不安之处：从该发表会看来，SEGA对DC这部新主机的定位是"接近PC的游戏机"，但这个定位能否吸引用家呢？DC的最大卖点就在于其上网功能，但因为来自基本建设较落后等原因，在日本上网还不很普遍，收费亦不低，所以难以相信此一优势短期内能受到广泛用家的欢迎。DC主机性能确实可算现有机种之最，但若与当年SS及PS的3D画面所带来的冲击比较的话就不算够"革命"（相信PS2也是如此）。

SCE放眼"非玩家"的原则

日本的家用游戏机用家可分为"玩家"和"非玩家"两种，其中占着过半比率的却是后者，是每个星期只玩两三次电玩，对游戏软硬件的知识、要求、执著都不很大的成年男女。可能那些DC的"卖点"大可吸引"玩家"，但对"非玩家"来说，却不会成为魅力所在。看看日本市场的规模就可知道，只依靠"玩家"的支持，主机销量无法过1000万大关（其实连500万都达不到吧），得不到多数派的支持，当然也不能在主机大战中胜出。

其实在DC发表会的两个星期前，我访问过SCE广报部主管加治井佑介先生，当时顺便也问过为什么SCE对网上游戏方面不大积极。他就表示："我们公司认为游戏或Computer Entertainment是属于Mass（大众）的东西。如果网上游戏变得很普遍，我们也会考虑打进这个市场吧！但看来作为针对大众的生意，它目前还不十分成熟，所以我们对它的兴趣也不大。"

实际上，PS2的主要卖点中也包括有关上网的一项，但她却不像DC那般"走得太快"；SCE久多良木健社长在PS2发表会上表示有关项目直到2001年才会开始运作，并估计其大大开展要等到进入第二年（2002年）以后。就如PS时代那般，PS2也在各方面似乎很坚持"放眼'非玩家'"的大原则，这一点可能算是这部新主机与DC之间的最大分别。

在游戏界的"信用"

但我认为，其实当时很多人有点担心DC在市场上的前途，其最大理由是因为：在游戏界里，SEGA的"信用"并不很高。我不是说SEGA是一家不讲信用的公司，而是银行经常用的那个"信用"。SEGA的"担保"不大，SS的地盘总共加起来也只有四五百万台，其每一代主机都甘于"老二命"。因此在DC发表会上听到其全新硬件战略后，不少人会拥有"构思不错，但到底能不能做到?"等感想也不足为奇吧？日本电玩月刊《电击王》（98年7月号），在DC发表会后不久就对156家软件厂商进行问卷调查，其中一个问题有"你看DC的最后总销量会达多少?"结果受访者的76%却表示"500万台以下"，即与SS大致相同。

不知软件界在接到关于PS2的各类具体消息后会有怎样的反应？实际上，在这次发表会里已有如SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM及ENIX等"龙头级"名牌厂商统统都公开其PS2游戏的具体名称，其中有些作品已有DEMO片段出现，更有可试玩的，这或者可以说显示软件力量的意思所在。KONAMI也已决定将其名作棒球系列及足球系列放在PS2上推出，值得留意的是其游戏名称分别是《实况野球7》、《Perfect Striker 2000》。这是否意味着，该公司要把两个名作系列之"正统版"的据点，从N64移到PS2之上呢？

名牌厂商之所以早在主机发售日的半年前已如此投入，也不外是因为SCE的"信用"颇大。"信用"越大，其主机对徘徊几年的软件体市场带来突破的机会自然也大，甚至也有可能给整个日本经济带来活气吧？若从各全国性大报纸的有关报导，看看财经记者对新主机的期待度的话：三大报纸《读卖新闻》、《朝日新闻》、《每日新闻》为PS2发表会所花费的份量（以一行12字来计）分别有93行、38行、42行，而《日本经济新闻》则超过120行。与去年的DC发表会（《读卖》38行、《朝日》35行、《每日》23行、《日经》36行比较的话，便可见PS2受到更大的期望，这自然也就会使"非玩家"对PS2的注目程度有所提高。）

SCE的必胜姿态

顺便一提，这次的PS2发表会基本上只有"由SCE社长介绍新主机"、"发表第三厂商名单及其新作阵容"及《试玩》三个程序，却没有如DC发表会那般的种种特别表演和有趣演出。可能SCE不大喜欢那种口味吧！但更大的理由，是否因为身在胜者地位的SCE，根本不需要设法"造势"？这是否显示着SCE对PS2的信心之大，即"只要把PS2的性能、游玩世界构想及软件阵容给参会者知道，就足以使他们感到PS2必胜无疑"……？

最明显地表示其信心之大的，大概是"要把39，800日元的PS2在发售日及第二天放100万台（只限在日本国内！）"这个出货计划吧！难道因为亚洲地区不与日本同时发售，所以为了水货，商人要准备较多货源吗？（说笑而已）

如此首批主机货量，在日本游戏界当然史无前例了，据说在家电行业卖出100万台一般要花几年，连当年的Walkman也不是那么红（用三年卖了400多万台……嗯，还远不如PS）。久多良木SCE社长表示过："我们并不考虑短期内会把PS2用在游戏机以外的方面"，但这个销售目标似乎令人感到在SCE心目中的PS2，早就不像是一部纯粹的游戏机了。不知为了头几天内能卖出100万台主机，SCE要使出一套怎样的宣传战略……？对我来说，这一点比试玩PS2游戏更加吸引人。

我当然不是说SCE信心过大，相信在发表会上听到其新主机战略后，在场的大部分人都不会觉得"构思不错，但到底能不能做到?"，反而会认为"既然SCE说要做，那大概就会做得到吧！"。我只是想进一步了解一下，到底PS2要走上哪一条道路？

知己知彼·百战百胜

SCE广报部主管加治井先生接受我访问时曾表示过："当我们加入游戏界的时候，任天堂在市场上拥有很大的占有率。那时我们研究过这个市场好在哪里，不好在哪里，结果发现也有不少不好的地方，而我们的模式就是把它改善过来。如用家、游戏创作人、零售店等，他们都会有互不相同的'理想的方式'，我们的生意模式，就是在对各方的意见进行研究后才定出来的。"

当年SCE为PS而推出的生意模式，的确有一种"为民除害"的色彩。虽然它还不算是十全十美的一套，但此一尝试使经历过超任时代的软件界、零售界、用家三者大受吸引，这也成了PS成功的主要原因之一。至少可以说，当时PS是以其身上之"德"来争取到软件界及零售界大力支持。

——那PS2又如何呢？SCE所推出的关于全新游玩世界（"数位"所带来的多种互动娱乐）的构想，便显示PS2的性能及其游戏界周围的环境，比在五年前PS出道时进化得令人惊讶。如此大幅进化，会使SCE给我们看到新的、能弥补PS"为民除害"模式之不足的一套出现吗？还是，更会使小型厂商或无名天才难以发挥，更使小店东主伤透脑筋，又要逼买软件的用家准备更多的开支？

要以其压倒性"信用"、主机性能及其新世界构想来得到软件界的支持，而在硬件市场上再次争取到最大地盘。——这个方法当然不错，又可行；但如果只有这些，那就是霸者之道，我们无法从中看到"德"之一字。这次参加PS2发表会，其主机性能及新世界构想之完美，给我留下了深刻的印象，我个人对她的登场也期待不已；但不知为什么，PS2还未能令我想对她说声加油呢！

★ 继任天堂去年发售 GameBoy 的专用摄影机及打印机，日本 Bandai 公司于今年 9 月 14 日为他们的黑白液晶掌上游戏机 Wonder Swan 推出专用数码照相机。

★ 据日本 G－TIME 的消息，日本游戏公司 AKI 将在今年东京电玩展上公布第一款能够让 DC 与 GBC 互动的游戏，为日後 SEGA 与任天堂的合作打开一条通道。

★ SEGA 公司表示，DC 的游戏网络要到 2000 年下半年才能支持网上游戏，同时公布了一些当前的铺设计划，显示出发展网络功能的决心。

★ 据可靠消息，由《生物危机》改编的射击游戏正在开发过程之中，暂时定名为《生物危机·生存者》，玩者将使用 Namco 的光枪“GunCon”在全 3D 地图中移动射击。

★ Square 正式宣布，将在 12 月 PS 上发行《PE 2》，在新作中，Aya 因为受到线粒体的影响，面貌会有所改变。

★ SEGA 公司最有名的 RPG 之一《梦幻之星》系列，在历经长达五年的等待之後，最新作《梦幻之星网络版》终于在这次的东京电玩展中透漏出消息，预计将在 2000 年发售。

★ 在东京电玩展上展出了一款由 SQUARE 开发的对应 PS2 的动作游戏《BOUNCER》，整体水平相当高。有关人士表示，如果有足够多的这种高水平游戏作支援，PS2 的前途将不可限量。

★ 据日本产经新闻报导，SQUARE 将在 PS2 上推出大量优秀作品，其中包括正在开发中的著名 RPG 系列《Final Fantasy》最新作。社长武市智行在 9 月 17 日的东京电玩展联谊会上表示，预计在 2001 年 3 月于 PS2 上推出的超大作《Final Fantasy X》将对应一部分网络功能。

★ SEGA 公司在东京电玩展开幕前公布了 DC 上的一系列新游戏，名单中包含了超过 120 个作品，其中有不少名字都闻所未闻。

★ 光荣（KOEI）公司突然宣布，著名 SLG《三国志》系列最新作《三国志 7》将在年底推出，作品具有全新的系统及游戏模式，力图开创三国系列的新篇章。

★ SQUARE 计划在 11 月 23 日于横滨国际展览馆举办新作发表会，可能会趁此机会公布出将在 PS 推出的《Final Fantasy 9》的一些具体细节，以及 PS2 的新作软件。

★ 3DO 公司的现任总裁 Trip Hawkins 近日接受记者专访，他表示对任天堂新主机“海豚”有极高的兴趣，如无意外，他们将加盟海豚。

★ 前一阵，美国地区曾有传言，KONAMI 已经取消 DC 版《恶魔城·苏生》（Castle vania · Resurrection）的制作计划，不少 DC 玩家怨声载道，现经联络确认，DC 版《恶魔城》的开发工作正在进行之中。

★ 原本预计在 10 月 28 日发售的 DC 超大作《莎木 一章·横须贺》在 10 月 1

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
饲养种马’99	ブリーディングスタッド’99	KONAMI	SLG	4800 日元	11 月 2 日
小精灵世界·20 世纪动画	パックマンワールド·20th アニメバーサリー	NAMCO	ACT	4800 日元	11 月 2 日
最终电车(廉价版)	最终电车(廉价版)	VISIT	AVG	1980 日元	11 月 4 日
潜艇猎手 虎	サブマリンハンター 虎	VICTOR SOFT	SLG	5800 日元	11 月 4 日
机器人格斗场～流行精品 1280 日元第 5 集～	ロボピット～ポップ コレクション 1280 元 vol.5～	ALTRON	FTG	1280 日元	11 月 11 日
ROX～流行精品 1280 日元第 6 集～	ROX－ロックス－～ポップ コレクション 1280 元 vol.6～	ALTRON	PUZ	1280 日元	11 月 11 日
西游记	西游记	KOEI	S·RPG	6800 日元	11 月 11 日
立体忍着活剧 天诛 忍百选	立体忍着活剧 天诛 忍百选	SME	ACT	2500 日元	11 月 11 日
囚徒	プリズナー	每日 COMMUNICATIONS	AVG	5800 日元	11 月 11 日
数码博物馆·山形宽	デジタルミュージアム·ヒロ ヤマガタ	IMAGINEER	ETC	7800 日元	11 月 18 日
占卜～恋爱星座占卜～	ザ·占い～恋爱星座占い～	VISIT	ETC	1800 日元	11 月 18 日
占卜 2～每日塔罗牌占卜～	ザ·占い 2～每日のタロット占い～	VISIT	ETC	1800 日元	11 月 18 日
超级冲浪 2000	MAX SURFING 2000	KSS	SPG	5800 日元	11 月 18 日
滑稽企鹅～欢迎到南极来！～	fun！fun！Pingu～ようこそ！ 南极へ～	SME	AVG	4800、PDA	11 月 18 日
滑稽企鹅～欢迎到南极来！～(限定版)	fun！fun！Pingu～ようこそ！南极へ～(限定版)	SME	AVG	5800、PDA	11 月 18 日
PANDORA MAX 系列·龙骑士的光荣	PANDORA MAX SERIES·ドラゴンナイツ グロリアス	PANDORA BOX	AVG＋RPG	1980、振动手柄	11 月 18 日
最强东大将棋 2	最强东大将棋 2	每日 COMMUNICATIONS	TAB	6800 日元	11 月 18 日
智能麻将 2000	AI 麻雀 2000	アイフォー	TAB	6800 日元	11 月 25 日
真爱物语·拥趸盘	トゥルーラブストーリー ファンディスク	ASCII	ETC	4800 日元	11 月 25 日
柏青嫂 阿尔塞王国 2	パチスロ アルゼ王国 2	アルゼ	SLG	5800 日元	11 月 25 日
成功的故事	サクセスストーリー	ALTRON	SLG	7800 日元	11 月 25 日
白色钻石	White Diamond	エスコット	S·RPG	6300 日元	11 月 25 日
劲舞革新版 二度混音·附加俱乐部版 vol.1	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX·APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	SLG	2800 日元	11 月 25 日
心跳纪念品 2	ときめきメモリアル 2	KONAMI	SLG	6800、PDA	11 月 25 日
心跳纪念品 2 限定版	ときめきメモリアル 2 限定版	KONAMI	SLG	9800、PDA、5CD	11 月 25 日
超低价 1500 系列·F1 车队运营模拟	SuperLite 1500 シリーズ·F1 チーム运营シミュレーション	SUCCESS	RAC	1500 日元	11 月 25 日
超低价 1500 系列·新生厕所的花子小姐	SuperLite 1500 シリーズ·新生トイレの花子さん	SUCCESS	AVG	1500 日元	11 月 25 日
超低价 1500 系列·超级赌场特别版	SuperLite 1500 シリーズ·SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	TAB	1500 日元	11 月 25 日
GT 赛车 2	GRAN TURISMO 2	SCEI	RAC	6800、振动手柄	11 月 25 日
尼奥罗特·雕刻的纹章	Neorude·刻まれた纹章	TECHNO SOFT	RPG	5800 日元	11 月 25 日
真·魔装机神 装甲战斗	真·魔装机神 PANZER WARFARE	BANPRESTO	S·RPG	6800 日元	11 月 25 日
译名无法确定	着信メロディだもん	VING	ETC	1980 日元	11 月 25 日
爆流	爆流	フジミック	SPG	5800 日元	11 月 25 日
周刊 Gallop 血性之王	周刊 Gallop ブラッドマスター	PONY CANYON	SLG	6800 日元	11 月 25 日
粘土人·武装曲棍球	クレイマン·ガンホッケー	RIVERHILL SOFT	ACT	3800 日元	11 月 25 日
通天之塔	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	PUZ	3800 日元	11 月上旬
守门员们	ゲートキーパーズ	角川书店/ESP	S·RPG	6800 日元	11 月下旬
弹子机厅！ 职业 Jr. Vol.3	パーラー！ プロ ジュニア Vol.3	日本 TELENET	SLG	2900 日元	11 月下旬
柏青哥	パチってちょんまげ	ハックベリー	SLG	5200 日元	11 月下旬
激情枪骑兵	グローランサー	ATLUS	RPG	6800 日元	11 月
机器猫 2 SOS！(复刻版)	ドラえもん 2 SOS！おとぎの国(复刻版)	EPOCH	ACT	2800 日元	11 月
译名无法确定	リングライズ	EPOCH	RPG	5800 日元	11 月
洛克人 5·蓝色之罠	ロックマン 5·ブルースの罠！？	CAPCOM	ACT	2800、PDA	11 月
鬼眼城	鬼眼城	讲谈社	AVG	5800 日元	11 月
悠久之瞳	ククロセアトロ～悠久の瞳～	SUNSOFT	S·RPG	5800 日元	11 月
私人巴士 1－2－3 命运！·改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！ ·运命を变える者	JALECO	A·RPG	振动手柄、PDA	11 月
阿兰多拉 2·魔进化之谜	アランドラ 2·魔进化の谜	SCEI	A·RPG	5800、振动手柄	11 月
电视宠物	Pet in TV	SCEI	ETC	5800 日元	11 月
侦探神宫寺三郎·灯火消失的瞬间	探侦神宫寺三郎·灯火が消えぬ间に	DATA EAST	AVG	5800 日元	11 月
长喇叭	チャルメラ	PACK IN VIDEO	SLG	5800 日元	11 月
一击 钢人	一击 钢の人	BANDAI	SLG	5800 日元	11 月
超谜王	超谜王	BANDAI VISAUL	QUZ	5800 日元	11 月

日宣布延期，发售日改为 2000 年春季未定，同时暂停所有预约活动。这使得 SEGA 公司股票价格一路下跌，据不确定消息，SEGA 公司可能会被迫将《莎木》发售日提前到今年 12 月 17 日。

★ 任天堂与美国 3D 加速卡开发商 S3 日前共同发表合作声明，将在任天堂新世代游戏主机上搭载 S3 最新研发的影像压缩技术 “S3TC”。S3 为计算机开发的 Savage 系列显示卡一直因为驱动程序不够完善而难以问鼎，希望这次与任天堂的合作能为其带来转机。

★ 据日本产经新闻报导，NAMCO 日前成立了一家名为 Monolith Soft 的游戏开发分公司，并表示可能委任这家分公司在 PS2 上进行 RPG 游戏开发工作，而 NAMCO 著名的 RPG《幻想传说》(Tales of Destiny)系列就出自该公司之手。

★ 今年 PS 的 RPG 大作《Final Fantasy 8》于 9 月 9 日在北美地区上市，连续三周蝉联销售榜冠军，共卖出 100 万套，连同日本卖出的 350 万套，FF8 全球销售量突破 450 万。

★ 任天堂曾在今年五月份的美国 E3 展上表示，年内会在 N64 上推出即时战略游戏大作《星际争霸 64》(Star Craft 64)，最近传出消息，发售日将被稍作推迟，玩家要等到明年早些时候才能玩到游戏。

★ 日本知名剧团 “Super Eccentric Theater” 日前表示，正在计划演出由《生物危机》改编的舞台剧《生物危机 · 原始纪元》，描写在浣熊市发生的整个恐怖事件的真正原因，预计 2000 年 7 月开始在日本各地巡回演出。

★ 北美玩具连锁商“玩具反斗城”日前推出一项非常疯狂的 DC 促销活动，玩家用 PS 主机(不论新旧)外加十片 PS 游戏(不论新旧)来购买 DC，可以折价 100 美元，只需再付 99 美元即可。

★ 日本 KONAMI 正式宣布与 TOKYO FM 合作，开发适用 TOKYO FM 系统进行无线资料传送的产品。使用了特别技术的 TOKYO FM 可以利用电波将信息进行无线传送，玩家不需要操作机器来接受信号，相反的，机器本身会进行自动的信息接收和更新。这使得网络变得更加方便和快捷，由此也被称为“可见的 RADIO”。KONAMI 将会在街机、电子玩具和便携式游戏机上广泛地使用该技术系统，届时玩家也许可以享受到这种新科技所带来的乐趣吧！

★ 被目前网络速度所限制的网络游戏发展将会有较大的飞越，超高速网络的实现将促使这类游戏的发展。网络的延时问题是当前最大的麻烦，但是如果日本经济新闻的消息正确的话，这个问题很快便能够得到解决。在未来的十年内，各国所致力开发的超高速网络系统将可以陆续完成，这会给网络游戏玩家带来从未有过的便利。日本政府今天也宣加入这支超高速网络的研发队伍，明年开始，日本将开发速度是现在 100 万倍的超高速网络。该网络由于使用了光纤通信方式，资料的递送量将可以达到 1000 兆位级。相信 10 年以后，网络游戏将成为真正的流行。

以上一句话新闻为王骏生与 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	苍钢的骑兵 · 宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	舱内、振动	11月3日
	兰古瑞萨 千禧版	ラングリッサー ミレニアム	DC	MASIYA	S · RPG	5800日元	11月3日
	田中寅彦的秘寅流将棋 居飞车穴熊篇	田中寅彦のウル寅流将棋 居飞车穴熊编	DC	ARK SYSTEM WORK	TAB	5800、通信	11月11日
	对接火箭(通常版)	チューチューロケット！(通常版)	DC	SEGA	A · PUZ	VM、通信、VGA	11月11日
	对接火箭(带彩色手柄)	チューチューロケット！(カラーコントローラセット)	DC	SEGA	A · PUZ	4800、摇杆、键盘	11月11日
	超级制作者	SUPER PRODUCERS – 目指せショウビズ界 –	DC	HUDSON	SLG	通信、VGA	11月11日
	棋太平 金版	棋太平 GOLD	DC	NET VILLAGE	TAB	键盘、VGA	11月18日
	魔剑 X	魔剑 X	DC	ATLUS	AVG	6800日元	11月25日
	死亡绯红 2 ~ 梅拉尼特的祭坛 ~	デスクリムゾン 2 – メラニートの祭坛 –	DC	EQUAL	STG + AVG	光枪、振动	11月25日
	鸟笼 第二部	グラウエンの鸟笼 Kapitel 2“鸟笼”	DC	SEGA	ETC	键盘、DD专售	11月25日
	拉斯维加斯旅行十连胜	ネッパチ ~ 10连チャンでラスベガス旅行 ~	DC	大黑电机	SLG	通信、VGA	11月25日
	高尔夫小子	ゴルフやろうぜ	DC	BOOTM UP	SPG	振动、通信、VGA	11月25日
	电幻天使对战麻将 香格里拉	电幻天使对战麻雀シャングリラ	DC	MARVELOUS	TAB	5800日元	11月25日
	超级战翼	ギガウイング	DC	CAPCOM	STG	5800日元	11月
	F1 世界大奖赛 DC 版	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	DC	VIDEO SYSTEM	RAC	VM、振动、VGA	11月
	极速恶魔	スピード デビル	DC	UBI SOFT	RAC	5800、方向盘	11月
	乔乔奇妙的冒险 向着未来的遗产	ジョジョの奇妙な冒险 未来への遗产	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动	11月
	视点 2064	VIEW POINT 2064	N64	SAMMY	不明	7800、卡带	11月11日
	Q 版赛车 64 2	チョロ Q64 2 ハチャメチャグランプリレース	N64	TAKARA	不明	6800、卡带	11月下旬
	甲虫大冒险赛跑	ビートルアドベンチャー レーシング	N64	EA SQUARE	不明	6800、卡带	11月
	定制机器人(暂定名)	カスタムロボ(假题)	N64	NINTENDO	不明	卡带	11月
其	双子星喷射战机(暂定名)	ジェットフォースジェミニ(假题)	N64	NINTENDO	不明	6800、卡带	11月
	译名无法确定	KLUSTAR	GB	SPIKE	不明	3980、卡带	11月11日
	小魔法	リトルマジック	GB	ALTRON	不明	3980、卡带	11月12日
	~ 仓库番传说 ~ 光与暗之国	~ 仓库番传说 ~ 光与暗の国	GB	J WING	PUZ	3980、卡带	11月18日
	口袋妖怪 · 金	ポケットモンスター 金	GB	NINTENDO	RPG	3800、卡带	11月21日
	口袋妖怪 · 银	ポケットモンスター 银	GB	NINTENDO	RPG	3800、卡带	11月21日
它	筋肉番付 GB ~ 你就是挑战者！~	筋肉番付 GB ~ 挑战者は君だ！ ~	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	11月25日
	狂热节拍 GB2	ビートマニア GB2 ガッチャミックス	GB	KONAMI	SLG	4300、卡带	11月25日
	突击！啪啪啦队	突击！パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	11月25日
	大对决	グランデュエル	GB	BOOTM UP	不明	4500、卡带	11月26日
	超级中国斗士 DX	スーパーチャニーズファイターDX	GB	CULTURE BRAIN	ACT	3900、卡带	11月上旬
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	3900、卡带	11月中旬
	俄罗斯方块冒险	テトリスアドベンチャー すすみミッキーとなかまたち	GB	CAPCOM	PUZ	3800、卡带	11月
	魔法宝石 GB ~ 手冢治虫的角色们 ~	コラムス GB ~ 手冢治虫キャラクターズ ~	GB	MEDIA FACTORY	PUZ	3800、卡带	11月
	杰克的大冒险 ~ 大魔王的逆袭 ~	ジャックの大冒险 ~ 大魔王の逆袭 ~	GB	IMAGINEER	不明	卡带	11月
	R – TYPE DX(暂定名)	R – TYPE DX(假题)	GB	EPOCH	STG	3980、卡带	11月
	旋律少年(暂定名)	メロディキッズ(假题)	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	11月
	大众将棋 · 初级篇(暂定名)	みんなの将棋 · 初级编(假题)	GB	M · T · O	TAB	3980、卡带	11月
	译名无法确定	ファーゼライ！	NGP	SUCCESS	不明	3800、卡带	11月
	机甲世纪	机甲世纪ユニトロン	NGP	梦工房	不明	3800、卡带	11月
	译名无法确定	つなげてポンッ！2	NGP	梦工房	不明	3200、卡带	11月
	混合磁体	ミングル マグネット	WS	HULL CORPRATION	不明	3800、卡带	11月2日
	竞马	KEIBA	WS	BACK	不明	3800、卡带	11月2日
	装甲单位	アーマードユニット	WS	SAMMY	不明	3800、卡带	11月18日
	花式撞球 WS 版(暂定名)	サイドポケット for ワンダースワン(假题)	WS	DATA EAST	SPG	3800、卡带	11月中旬
	卡片捕捉者 樱 ~ 樱与不可思议的苦劳卡片 ~	カードキャプターさくら ~ さくらとふしぎなクロウカード ~	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	11月下旬
	靠近接吻… ~ 海边小夜曲 ~	KISS より… ~ Seaside serenade ~	WS	KID	不明	4200、卡带	11月
	缓冲器进化	バッファーズエボリューション	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	11月
	袖珍谜王	谜王 pocket	WS	BANDAI VISAUL	不明	3800、卡带	11月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 10 月 8 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



本月“中国电玩榜”统计时间为 99 年 9 月 1 日～9 月 30 日，这期间共收到有效选票 2500 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商：SQUARE　类型：RPG　发售日：97.2.11 唯一能使我放弃其他一切的 RPG。（江苏　周世誉）	999
2	2	生物危机 2 厂商：CAPCOM　类型：AVG　发售日：98.1.29 我左闪右闪上闪下闪，其实我“豆腐”不简单。（辽宁　毕波）	806
3	4	最终幻想 7 厂商：SQUARE　类型：RPG　发售日：97.1.31 正义与邪恶，现实与幻想——永远的最终幻想。（成都　陈亮）	421
4	3	合金装备·索利德 厂商：KONAMI　类型：战术谍报 ACT　发售日：98.9.3 为什么“完全版”还没有上榜。（北京　李伟）	411
5	5	寄生前夜 厂商：SQUARE　类型：RPG　发售日：98.3.29 急切期盼续作登场。（北京　建国）	395
6	7	恐龙危机（CAPCOM、AVG）	308
7	8	世界足球·实况胜利十一人 3～法国世界杯 98 最终版（KONAMI、SPG）	250
8	11	圣剑传说·玛娜传奇（SQUARE、A·RPG）	244
9	6	'98 格斗之王·梦战斗未结束（SNK、FTG）	228
10	9	铁拳 3（NAMCO、3D－FTG）	190
11	12	沙加·开拓者 2（SQUARE、RPG）	189
12	10	寂静岭（KONAMI、AVG）	178
13	12	R4·山脊赛车类型 4（NAMCO、RAC）	162
14	14	'97 格斗之王（SNK、FTG）	159
15	15	宿命传说（NAMCO、RPG）	138

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2·望君珍重 厂商：SEGA　类型：AVG＋SLG　发售日：98.4.4 中山先生，望君珍重。（杭州　孙立）	246
2	3	格兰蒂亚 厂商：GAME ARTS　类型：RPG　发售日：97.12.18 一定要玩啊！（上海　无 DC 君）	228
3	4	仙剑奇侠传 厂商：SOFTSTAR　类型：RPG　发售日：99 李逍遥这个名字真俗气。（青岛　刘飘逸）	203
4	2	'97 格斗之王 厂商：SNK　类型：FTG　发售日：98.3.26 在家练了一个月，可是出去还是被“切”。（北京　翔）	194
5	5	樱大战 厂商：SEGA　类型：AVG＋SLG　发售日：96.8.27 “韦大神”是韦小宝的哥哥。（哈尔滨　苏巍）	95
6	6	超级机器人大战 F·完结篇（BANPRESTO、S·RPG）	85
7	11	深海恐惧（SEGA、AVG）	69
8	8	打击者 1945·2（彩京、STG）	64
9	7	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲（KONAMI、ACT）	57
9	8	光明力量 3·冰壁的邪神宫（SONIC、S·RPG）	57
11	10	兰古瑞萨 5·传说的终结（MYSIYA、S·RPG）	55
12	12	露娜 2·永远的蔚蓝色（GAME ARTS、RPG）	43
12	再	龙与地下城·暗黑秘影（CAPCOM、ACT）	43
14	15	街头霸王 ZERO 3（CAPCOM、FTG）	39
15	13	超级漫画英雄对街霸（CAPCOM、FTG）	23

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	10907
2	2	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	7474
3	3	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	7100
4	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6044
5	5	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5313
6	6	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	4907
7	7	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	4652
8	8	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	3987
9	9	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	3964
10	10	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2457
11	11	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	2419
12	12	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	2273
13	13	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	2190
14	14	宿命传说 (PS、NACMO、RPG)	2080
15	16	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1996
16	15	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1868
17	18	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	1839
18	17	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1796
19	20	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1703
20	19	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	1667

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 如果老板将 97 撤掉,我再也不去了。(上饶 王也)	515
2	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 让我们"相约 98"。(江门 梁宇)	472
3	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 我什么时候才能玩到"X"。(保定 杨超)	455
4	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 花郎是个"铁脚"。(广州 付欣)	243
5	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 是牙神一定要"自杀"。(梧州 张林)	219
6	6	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	138
7	8	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	87
8	15	吞食天地 2·赤壁之战(CPS、CAPCOM、ACT)	76
9	11	幕末浪漫·月华的剑士 2(MVS、SNK、FTG)	72
9	9	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	72
11	10	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	70
12	7	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	57
12	新	'99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	57
14	12	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	56
15	14	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	46

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 你是真正的"格斗之王"。(西安 林文立)	9088
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 把钻石全部交出来。(宝鸡 张胜利)	7748
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 明年是你的翻身之日。(武汉 LEONA)	7561
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 别乱跳,我是斩红郎。(厦门 黄尧)	4000
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 因为 TK 才喜欢 NAMCO。(福州 吴万金)	3947
6	6	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	2255
7	7	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	2205
8	8	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	1548
9	9	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	1446
10	10	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1306
11	12	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	1250
12	11	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	1213
13	14	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	841
14	13	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	837
15	15	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	523

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	2072
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1908
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG、99.8.5)	1146
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	991
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	880
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	446
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	446
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	439
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	435
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	415

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	29961
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	26156
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	14578
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	7837
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	6786
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	6309
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	5935
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	5353
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	5352
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.28)	5298

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、预定 99 年)	1807
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、预定 11 月 18 日)	1378
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、预定 99 年夏)	716
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、预定 10 月 28 日)	647
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、预定 99 年夏)	594
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、预定 11 月 25 日)	546
塞尔达传说 外传 (N64、NINTENDO、A·RPG、预定明年 3 月)	535
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、预定 11 月 25 日)	472
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、预定 99 年冬)	424
MOTHER 3·猪王的末日 (N64、NINTENDO、RPG、预定明年 5 月)	345

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
世界足球·实况胜利十一人 4(PS、KONAMI、SPG、99.9.2)	315200(315200)
劲舞革新版·二度混合 (PS、KONAMI、ACT、99.8.26)	297022(297022)
前线任务 3 (PS、SQUARE、S·RPG、99.9.2)	227462(227462)
狂野兵团·战火二度点燃 (PS、SCE、RPG、99.9.2)	204508(204508)
SD 高达·G 世纪 ZERO(PS、BANDAI、SLG、99.8.12)	161858(442840)
狂热节拍·附加四版混合 (PS、KONAMI、ACT、99.9.9)	129534(129534)
どこでもいっしょ (PS、SCEI、ETC、99.7.22)	122052(339343)
实况力量满贯职棒 99 开幕版(PS、KONAMI、SPG、99.7.22)	118899(664602)
大众高尔夫 2 (PS、SCEI、SPG、99.7.29)	96528(658617)
机动战士高达外传·殖民地的陷落 (DC、BANDAI、STG、99.8.26)	96493(96493)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	162348
铁拳 TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	90536
99 格斗之王·千年之战 (MVS、SNK、FTG)	85197
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	66347
狂热节拍·第四混合版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	52594
Rock'n Tread (不详、JALECO、ACT)	48473
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	47486
对战 HOT GIMMICK 3 (不详、彩京、TAB)	45940
劲舞革新版 二度混合 (不详、KONAMI、ACT)	44910
街头霸王 3·三度冲击 未来之战 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	39949

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
最终幻想 8 (PS、SQUARE EA、RPG)
MADDEN NFL 2000 (PS、EA、SPG)
WWF ATTITUDE (PS、ACCLAIM、ACT)
索尼克大冒险·国际版 (DC、SEGA OF AMERICA、ACT)
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG)
NFL 2K (DC、SEGA OF AMERICA、SPG)
GT 赛车 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
DRIVER (PS、GT INTERACTIVE、RAC)
READY 2 RUMBLE BOXING (DC、MIDWAY、SPG)
口袋妖怪·弹珠台 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 9 月 17 日的 561 号~10 月 8 日的 564 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 8 月 16 日~9 月 12 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 8 月 19 日~9 月 15 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 9 月 23 日~9 月 29 日。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

上海浦东	余文杰	上海静安	余冰	湖南长沙	赵俊	上海浦东	葛伟青	山西太原	刘晓勇
湖北武汉	严安	广东揭阳	王佳佳	北京朝阳	周畅	广西梧州	农学文	浙江玉环	谢松波
江苏宜兴	孙路	山东临沂	张振	江苏南京	王康	河北张家口	王岳峰	吉林吉林	付春雨
广东惠东	蓝树扬	江苏张家港	悦冶锋	上海杨浦	徐峰	湖北武汉	彭阳	宁夏银川	蒋文明
山东青岛	吕和	福建泉州	蔡施艺	广西柳州	任华雄	贵州贵阳	杜丰丰	广西桂林	蒋晓华
齐齐哈尔	牟晶波	上海	谷佳骅	广东深圳	清剑	江苏无锡	秦崧	北京朝阳	陆生
山东高密	潘辉	浙江台州	王益	辽宁沈阳	齐冲	安徽淮南	林涛	江苏南京	刘宇
河北廊坊	马波	广东茂名	谢义飞	广东番禺	何玉珍	广东珠海	李观宝	上海浦东	何健
上海卢湾	周鹏	江苏南京	梅栋杰	广西昭平	张璋	广东汕头	林锡辉	江苏常熟	钱炜
广西南宁	覃震晖	重庆渝中	曹珂	广东顺德	陈志强	广东高州	容治平	湖南娄底	孙慧

限于版面,"中国电玩榜"从本期开始减为 3 页。不清楚投票规则的玩友,可以参看本期以前的本栏目。"中国电玩榜"开办一年多以来,得到广大玩友的支持,明年本栏目将与"百事可乐"公司合作,相信能更好地为玩友服务。

由于次世代以前机种在国内行将退场,新游戏也不多,N64 等机种普及率太低;所以从明年开始,本栏目将合并次世代游戏榜,并撤销次世代以前机种计票。请玩友注意。另外,关于 GB 是否单独设立排行榜的问题,正在同主编讨论,下期将告诉大家最终结果。

紧急报告！

PLAY STATION 2

相关情报大公开



编译/PLAY STATION、PERFECT

9月13日，索尼电脑娱乐（SCE）的新硬件——下一代PS被正式公布。在东京都的饭店中举行了大规模的新闻发布会，新主机终于揭开了它神秘的面纱！新主机被SONY正式命名为“Play Station 2”，其简称也照例被定为“PS2”。（这和预想的完全吻合吧！）PS2的外壳颜色是黑色，机体上印有“PS2”的标志。现在PS软件的数据面是黑色的，而PS2用CD－ROM是蓝色、DVD－ROM是银色，这样的话使用时就绝对不会弄混了。主机工作时既可平卧放置也可竖立放置。此外，CD舱采取了创新的抽屉式设计，这与传统的外盖式的相比更加接近PC的光驱的设计，因此相当引人注目。

当日，SCEI还公布了PS2的发售日将定在明年3月4日，也就是“平成12年3月4日”，这一“1·2·3·4”并列的数子可谓独具匠心。而新主机价格则是无人不为之心动的39800日元（约合人民币3100元左右）！这样的售价与PS发售之初时的价格完全相同，但是只要想到新主机能够完全兼容PS软件，并且附带直接播放DVD电影的功能，就可以预计到PS2将博得多大的人气。

另外，沿袭PS手柄、记忆卡、PDA的说法也得到了进一步证实，并且在PS2发售同时，大容量记忆卡和新型振动手柄也将随即投入市场。为了改善现有记忆卡容量小的弊端，新型记忆卡会采用8倍于现型记忆卡的8MB大容量，读取速度也将提升250倍（发售初价格为3500日元）。新型振动手柄Dualshock 2与现行振动手柄的外观基本一致，并且除开始键和选择键以外的全部键位都可以进行模拟化输入（发售初价格为3500日元）。



▲“决战”的演示画面前人头攒动。



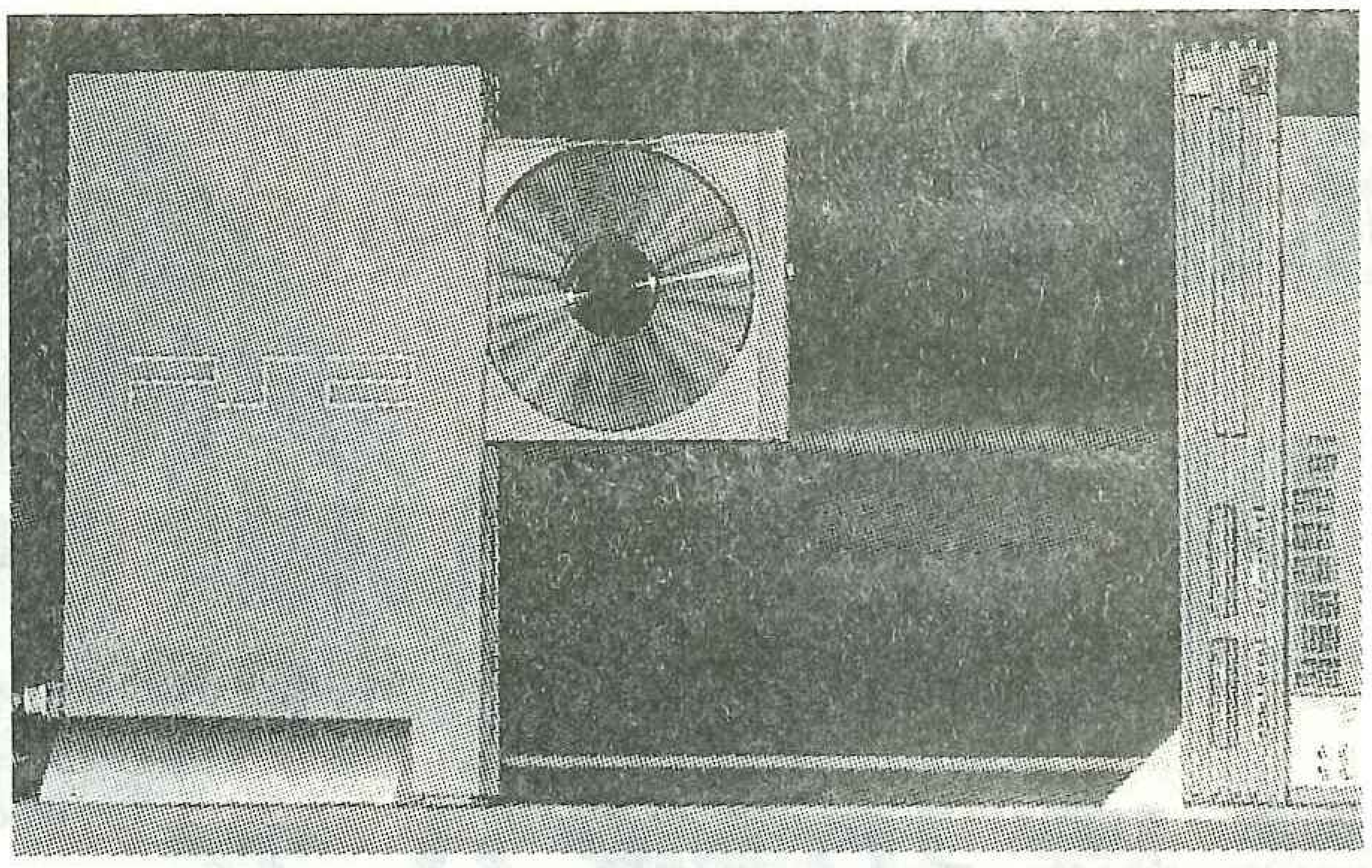
▲PS2“铁拳”中的凌晓雨。

最后是关于出荷数量的问题。SCEI的久多良木社长在发布会上放言——“PS2在发售日2000年3月4日的一周内就能达到出荷100万台的佳绩”。当然，这是要有众多强大软件做后盾的。在发布会当天就有12款PS2软件出展，其中包括“铁拳”、“GT2000”等名作的续篇。目前SCE已经和日本国内的89家公司，海外的73家公司鉴定了生产合同。可以说现在制作中的游戏就已经多得让人不知道玩什么好了！

PS2主要性能指标

○外型尺寸：301mm(W)×178mm(D)×78mm(H)
○单机总量：2.1 KG
○CPU：128位“Emotion Engine”(294.912MHz)
　高速缓存：指令16KB、数据8KB＋16KB(SP)
　主内存：Direct RDRAM
○内存容量：32MB
　内存总线带宽：3.2GB/秒
　协处理器：FPU
　(浮点加乘运算器×1、浮点除法运算器×1)
　矢量运算部件：VU0＋VU1
　(浮点加乘运算器×9、浮点除法运算法×3)
　浮点运算性能，6.2GFLOPS/秒
　3DCG座标运算性能：6600万多边形/秒
　图像压缩方式：MPEG2
○图形芯片：“Graphics Synthesizer”
　时钟频率：150MHz
　DRAM总线带宽：48GB/秒
　DRAM总线宽：2560bit
　矢量构成：RGB：Alpha：Z(24：8：32)
　最大描绘能力：7500万多边形/秒
○音源处理器：SPU2＋CPU
　同时发声数：ADPCM：48ch(SPU2)＋软件音源
　采样频率：44.1/48KHz
○IOP：I/O Processor
　时钟频率：33.8/37.5 MHz
　Sub－BUS：32bit
　输入输出：IEEE1394，USB插口2个
　通信插口：PC－Card(PCMCIA)插口3个
○媒体：CD－ROM/DVD－ROM(可播放DVD、音乐CD)
　CD－ROM读取：24倍速
　DVD读取：4倍速
○同捆附带品：DUAL SHOCK 2手柄×1
　8MB记录卡×1
　DEMO DISC×1(内容未定)
　AV线×1
　电源线×1

Play Station2 细部续报

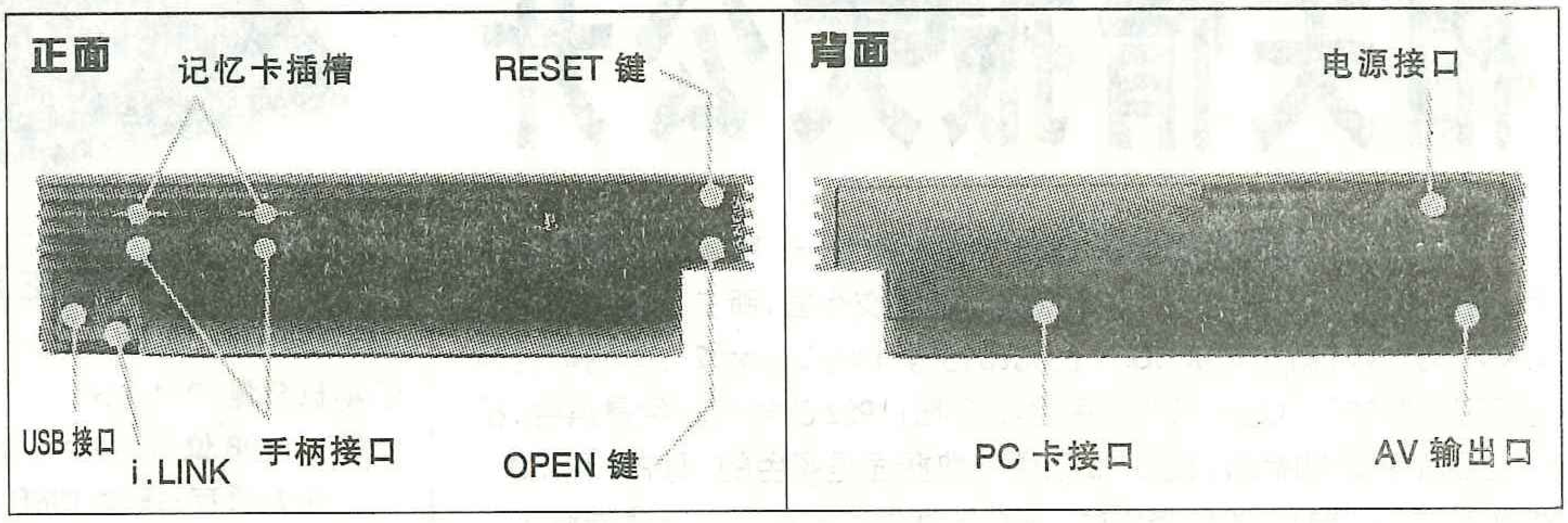


▼PS2的外壳是黑色的，PS2用CD－ROM是蓝色的，DVD－ROM是银色。也许PS2的设计构思是来源于宇宙空间、地球和水这三层含义。

正如前面介绍的那样，SCE的新主机PS2已经褪去了她神秘的面纱。其价格和同时公布的游戏数量均令人兴奋，但最让人感到惊奇的还是新主机的外观设计——横竖都能用的设计的确让人大感意外。这是迄今为止游戏机从未采用过的崭新设计。除此之外，DVD播放机能和强大扩展性的诸多输入输出端子也尽在PS2一机之中。另外，与PS2同时公布的还有SCE的新服务"e—Distribution"。所谓"e—Distvibution"是指利用有线电视网把PS2和网络相联接，从而下载软件的服务，接受这项服务需要后面提到的网络接继器。

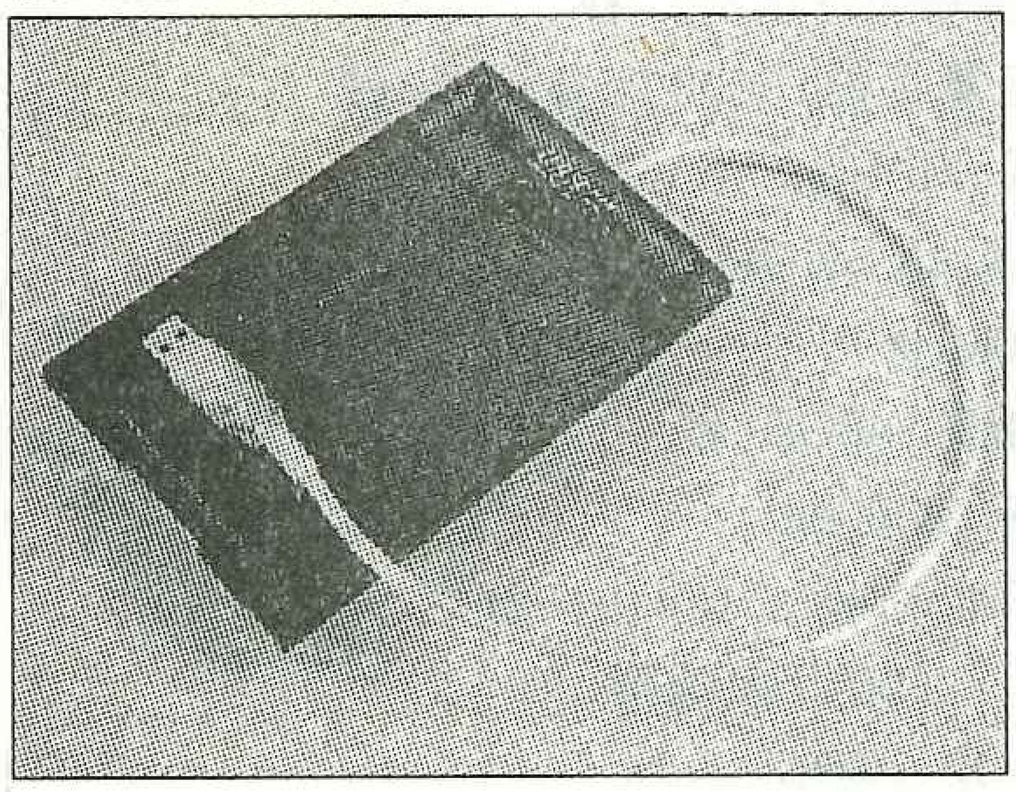
DVD软件播放

虽然此前有传闻说"将不会有DVD播放功能"，但最终PS2确实可以播放DVD。而且只要把光数字化输出端子和市售的DVD专用功放相联接，就能欣赏到更高品质音效。只要拥有PS2就能同时尽情遨游电影、游戏和音乐中，而这一切只需39800日元！！



USB接口

最近人气度相当高的PC"IMAC"和"VAIO"等机种开始采用的新规格的输出输入端子USB。和以往的规格相比，其数据传送速度较快。使用这一接口的主要是键盘等一些外部储存设备。这些设备在市面上都有销售。

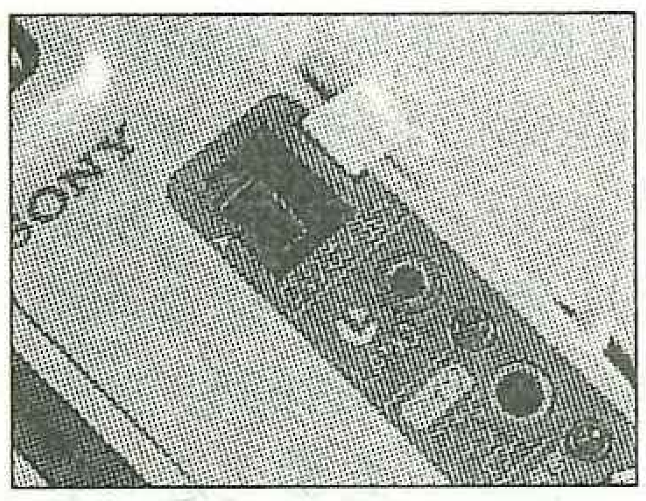


PC卡插口

在笔记本电脑等上使用的周边PC卡就插在这里。在PC上它主要用于调制解调器和硬盘，但根据SCE公布的消息，它已经被用来和机能扩张装置"网络转接器"连接，用以享受全新的网络服务。不可忽视的设计。

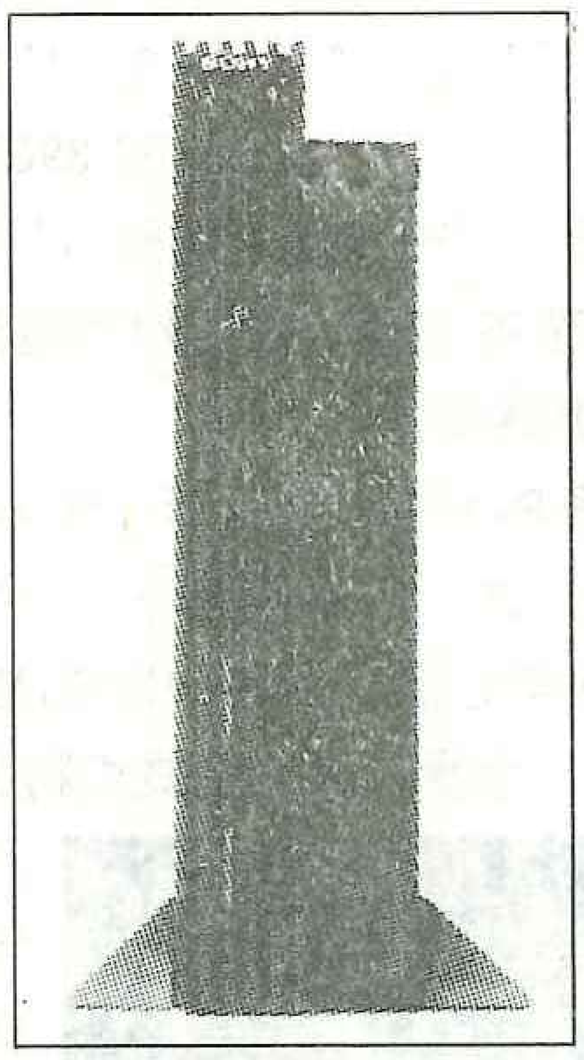
I.LINK(IEEE1394)

在数字化照相机上必然设置的输出输入端子，由于比前面提到的USB的数据传输速度更快，因而非常适合大数据量的传送，PC上对应这一接口的硬盘等外部储存设备，也能在市面上买到。此外，I LINK是索尼倡导使用的名称，其正式的规格名为IEEE(I TRIPLE E)1394。



搁架

迄今为止还没有能够既能横放也能竖放的游戏机吧！现在的PS2即使是很窄的地方也能塞得进去了。竖放时的专用搁架将会另行发售(价格未定)。而且在横放竖放时都朝向游戏者的CD放入口的方向上的PS标志好像还可以改变方向。但遗憾的是SONY的标志并不改变方向。



游戏、电影、音乐和网络，SONY希望创造出全新的数字化娱乐

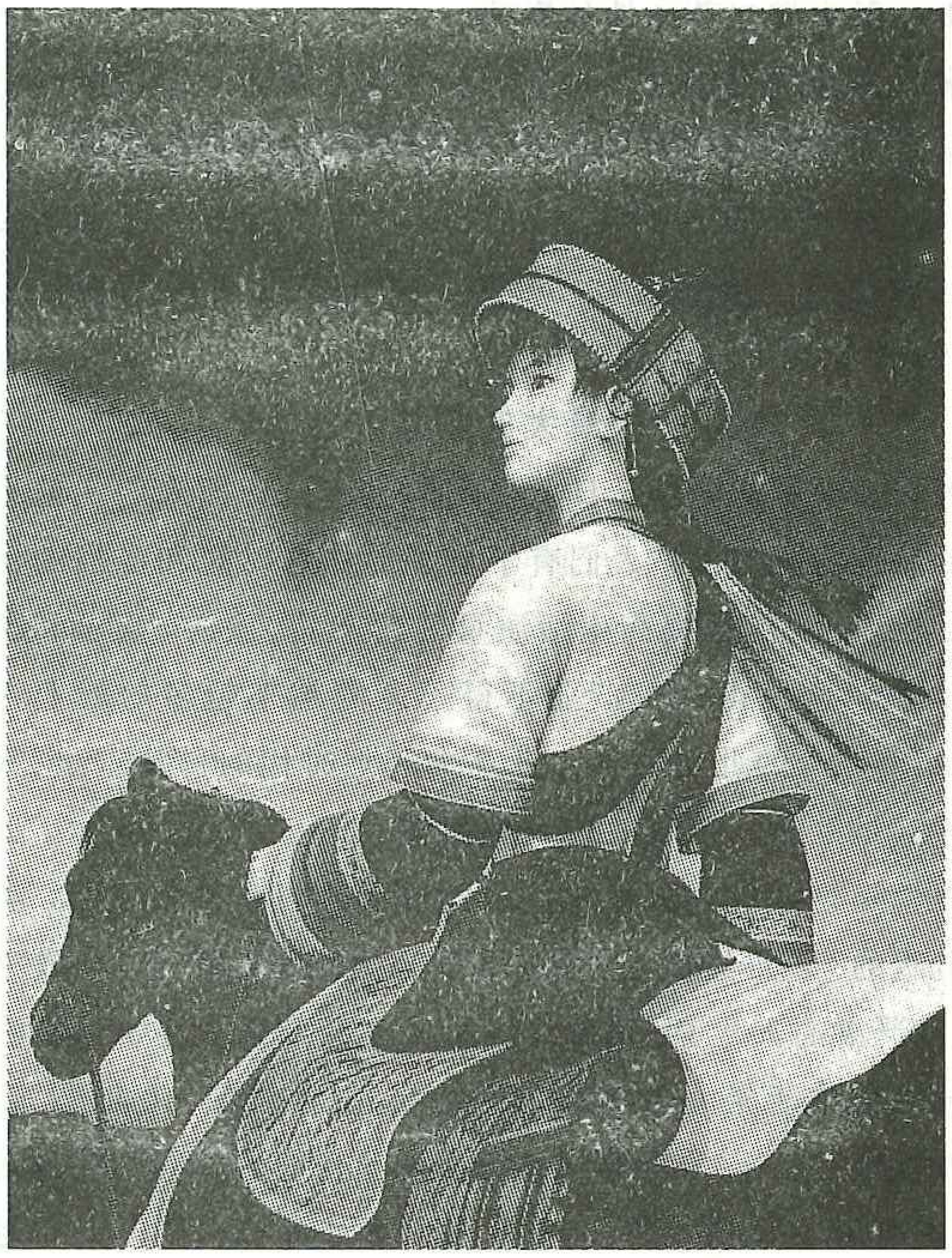
10月6日，SCE社长久多良木健在美国"微处理器论坛会"中对外界介绍了"Emotion Engine"的生产状况和一些PS2的相关情况。同时，他还暗示未来PS的升级版本、晶片升级周期将会跟现在PC相当类似。

久多良木社长在加州San Jose的微处理器论坛中表示："最新的Pentium III芯片包含1000万个电晶体，本公司的第一个Emotion Engine也是如此，两者都是使用0.18微米的先进技术。而未来次两代的Emotion Engine会大大超过Pentium拥有的电晶体数目。Emotion Engine 2会在2002年出现，包含4000万个电晶体，而它的继承者暂时称为Emotion Engine 3，会拥有一亿个电晶体，应用更加精尖的技术。当然，PS2的接班机种也将在此时出现，也就是2005年。"

SCE预计2005年发表的PS2后续机种仍将使用Linux作为机体的基础架构，这也从一个侧面为我们暗示了未来Emotion Engine 2和PlayStation 3的发展方向。SONY希望未来的新系统不再仅仅是单纯的家用游戏机，它能够创造出数字化娱乐的新方式。

此外，SONY近期宣布将研发自己的工作站，从而令PS2的软件开发工作更加快捷、高效。这些新的工作站会在2000年出现，使用与PS2相同的芯片。

"未来，电影院会被数字娱乐和电脑所取代。"SCE社长久多良木健表示："我们的目标是将数字化娱乐遍布全世界。我们瞄准游戏、电影和音乐，将这些要素融入网路中。也许在PS3登场时，新世界的大门就会打开！"



游戏打败了电影？

游戏已成为世界第一娱乐时尚

美国交互软件协会(IDSA)最近的调查表明,目前美国人最喜欢的娱乐项目居然是电子电脑游戏。回答最喜欢游戏的人占被调查1600多人中的34%,第二位是电视,仅占18%,第三位是电影,仅占16%,上网与读书分别占第四位和第五位。过去三年里,娱乐软件行业一直保持着二位数的增长势头,已经成长为市场巨大的娱乐商业。不论对儿童或成人,男性亦或女性,都成为最吸引人的娱乐活动。在98年,美国电子电脑游戏业增长了29%以上,计63亿美元,超过了美国电影的票房收入。在文化方面,游戏已从电脑显示屏和电视屏幕上逐渐转移出来,成为90年代末的流行标志和偶像。游戏人物玩具摆上零售商店的货架,大多数HIP音乐团体也经常选用电子游戏的情景作为他们表演的变化场景,以电子游戏改编的四部电影大片正在制作中。过去两年里,美国游戏从业队伍增长高达18%,相比之下,同期〈财富〉杂志500家企业的从业队伍反而平均下降了2.5%。

今天玩电子和电脑游戏的人群与从前相比年龄更大,教育程度更高,经济上更富有。一般人往往认为电子电脑游戏只是孩子玩的,实际上四分之三的电脑娱乐软件使用者是18岁以上的成年人。当中39%年龄大于36岁,82%的年龄在25－55岁之间。女性玩家也比从前增多了,占到总人数的38%,玩家教育程度普遍较高,75%上过大专院校,51%年收入高于5万美元,其中三分之一的互联网用户常玩网络联机游戏。

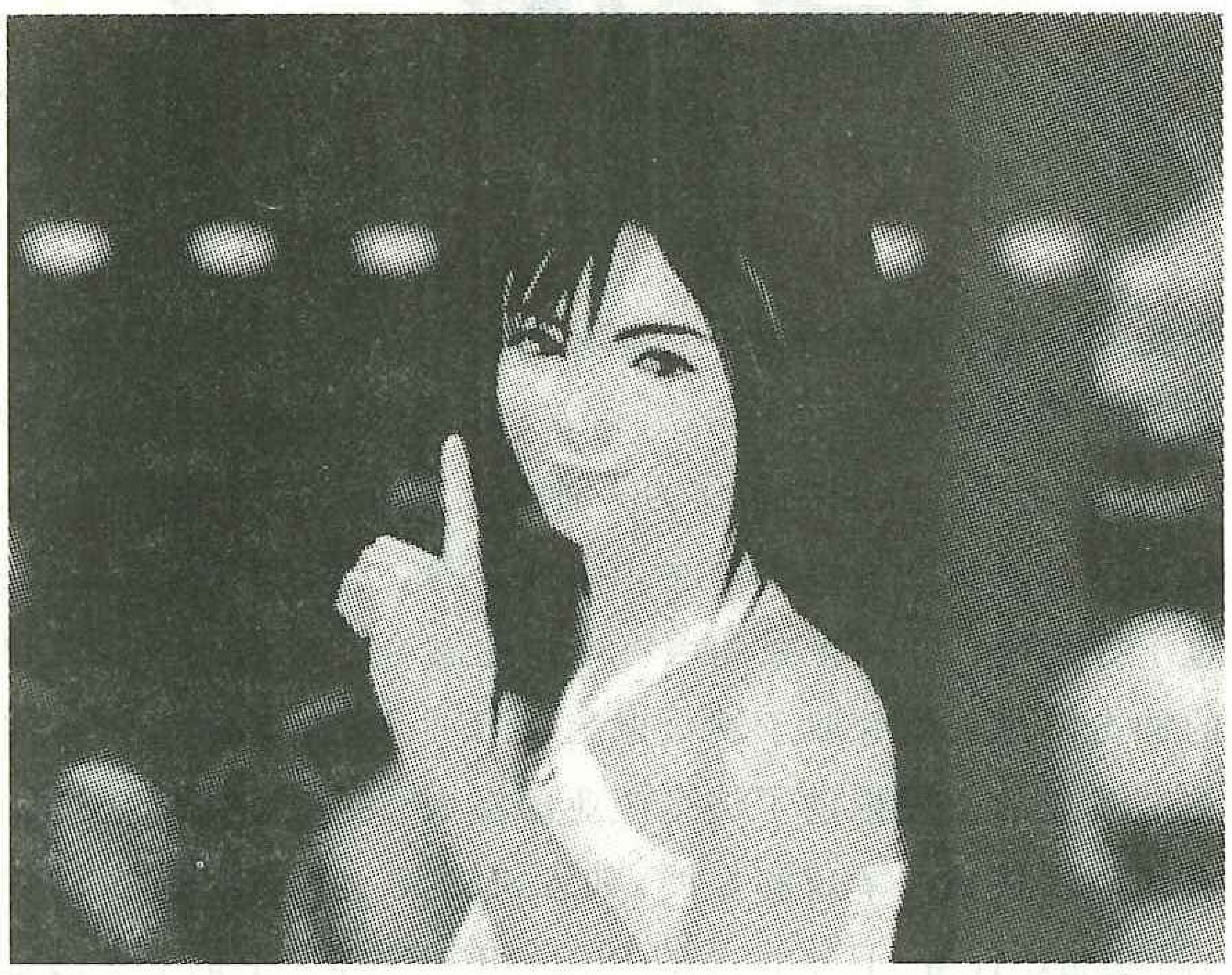
在美国,游戏不是正在而是已经成为娱乐业的主流,游戏产业对社会各方面正产生积极的作用,并且将在一定程度上变革传统的娱乐和电脑产业,它将传统的情节和角色刻画集成到一个交互的电脑软件环境中,体现了一种全新的娱乐模式并发展了与之配套的新的表现手法和方式。正如爱森斯坦的电影〈战舰波将金号〉标志电影作为一种全新娱乐模式的诞生一样,游戏也早已成为一种独立的娱乐形式,游戏业的产业规模已经超过了好莱坞,并且正在和因特网产业融合,将给电视业以更大的冲击。当人们惊叹于现代电脑技术的飞速发展时,可知道正是游戏业的发展推动了信息产业的发展,游戏业带动了电脑技术和诸多领域的革新和发展,如人机交互、全三维图像、多媒体、高性能硬件等,日本世嘉的DREAMCAST和索尼的PS2的推出更使游戏机第一次具有和个人电脑相近的性能,并且具有因特网上网功能,象PS2游戏主机的图形处理性能更达到了奔腾3电脑的3倍以上,许多最新游戏的画面已经不亚于进口电影大片,而且故事的情节完全是互动的。

由于现在的电子和电脑游戏均采用最先进的电脑技术,集中各方面优秀专业艺术家制作,早已经不是当年任天堂红白8位机时代简单的娃娃式游戏了,也不是一个编程一个月就能编出一个游戏的时代了。目前最先进的电子主机和电脑可以轻轻松松实时演算具有和迪斯尼全三维动画电影〈玩具总动员〉相同水平的高分辨率高质量的三维图像。例如PS2版游戏〈GT赛车〉画面华丽效果的真实到令人吃惊,在最先进的实时投影演算技术下,赛道上和赛道旁边所有的灯光和景物,居然都能够相当漂亮的投射在锃光瓦亮的车身上,这种真实的即时演算令人咋舌;DC游戏〈灵魂能力〉的画面更是十分出色,连游戏中人物的刀刃的反光都描绘出来。甚至地上的落叶,也能随角色的动作而随之飘动。女性角色的裙子更是完全由电脑模拟真实裙子的质感和重量感,可以随着人物的动作进行飘摆,其细腻程

度使人吃惊；日本世嘉正在制作的鸿篇巨制型游戏〈莎木〉，由于采用了现在世界上最先进的技术，制作费高达5千多万美元。游戏女主角的头部特写完全是以多边形实时演算而成，嘴唇上口红的质感，眼波的流动和头发的飘动都非常真实，口型则与所说的话完全吻合。游戏中模拟的某个香港街道，与真实的街道一模一样，是制作人员亲赴香港将街道从各个角度拍摄下来，然后利用先进的电脑技术在游戏中完全真实的再现。当主角进入任一个房间，屋中的每一样东西都能使用。例如打开台灯，听CD机，翻阅书籍等。游戏的画面效果令人震撼，直逼现今某些科幻大片的全三维图像。

第九大艺术到第一大艺术

前些年，国内曾有人小心翼翼的提出游戏是继电影、美术、文学和音乐等八大艺术之后的第九大艺术。现在看来，如今的游戏对开发制作的要求越来越高，涉及的艺术领域也越来越广泛，许多优秀的游戏大作，需要总合电影、美术、文学和音乐诸多艺术的结晶，经过一两百名电脑艺术家运用当今世界最先进的电脑图形设备，耗时一两年以上才能得以完成，使游戏当之



FF8中的人物特写，与电影没什么区别。注意，这可是互动的。

无愧成为未来人类第一大艺术种类。著名大导演斯皮尔伯格把他的电影制作公司命名为“梦幻工厂”。的确，电影是导演和艺术家们给我们制造的一个个现实的亦或超现实的梦幻世界，下至海洋深处，上至太空，前至远古原始人时代，后至科幻未来世界，无所不包。但可惜的是，这种梦幻的视觉效果再震撼，包括文学、美术和雕塑等艺术，它们的参与性和互动性都是很低的，人类只是被动的观看者和接受者。记得若干年前曾经看过这么一部影片，内容大致是几个人被强迫参加一个被杀手追杀的生与死的竞赛游戏。看完主人公历尽千难万险令观众提心吊胆终于死里逃生的全过程，禁不住地想，如果自己也能够当一回那个主角该有多么刺激！相信很多人都看过斯氏的〈侏罗纪公园〉和〈失落的世界〉，是不是被片中的超拟真的恐龙们所震撼所惊悚？是不是也曾经幻想过有一天也体验一下被暴龙狂追的那种心跳感觉，游戏〈恐龙危机〉就能让游戏者体验这种感觉。梦想和现实之间毕竟是有距离的，然而只有游戏能够比电影和文学更大限度的拉近这种距离，当然，这离不开电脑技术的进步，对游戏逐步电影化带来革命性的影响。

未来科技领域思想家、合并技术联盟主席让·塔普斯科特认为，原先认为游戏是为儿童开发的产品的思想已经过时，现代电脑技术的爆发性发展速度对娱乐软硬件的发展蕴含重大意义，从而使电子电脑游戏将影响人类的文化时尚和娱乐习惯，成为懂技术的下一代的娱乐首选。

成为世界最大的娱乐产业

随着社会科技的进步，日益先进的生产设备把人们从繁重的体力劳动中解放出来。人们有了更多的休息时间和更强的消费欲望，包括购买能够提高生活质量的新产品，旅游、娱乐和享受休闲服务。这使得第三产业不得不急需越来越多的就业人口，以满足需求。因此每一次工业革命和划时代的科技进步，其结果实际都是社会人均收入的大幅提高和第三产业的壮大。近几年被称为是第四产业的娱乐业中的游戏业更是异军突起。美国最近出版的〈娱乐经济〉一书作者沃尔夫指出，娱乐已经成为未来30年严肃的大生意，娱乐经济时代已经到来。将娱乐经济推上舞台的是日渐庞大的娱乐消费能力。根据统计，10年来，台湾人均衣、食、住、行的花费占总消费的比例都在降低，唯独娱乐消遣、教育及文化活动等支出从15%增加到18.2%。人们对各种娱乐的需求越来越强烈，传统的棋牌娱乐早已经不能适应懂现代电子技术的新生代的口味。根据新加坡航空公司的统计，乘客愿意花40%的机上时间看影片、听音乐、玩电玩，却只愿意花35%的时间睡觉。新航在增加机上的娱乐设备后，客户的满意度增加了10个百分点。因此〈娱乐经济〉一书认为，未来多数产业成功的关键，在于能否成功结合娱乐。其中电子电脑游戏则是未来娱乐经济的先锋代表。

美国游戏业的产业规模连续两年超过了好莱坞电影业，发展速度超过了电影业和唱片业，已成为美国最大的娱乐产业。在被称为电视游戏帝国的日本，游戏业每年创造着2万亿日元的庞大市场，包含PS在内，SS、N64、DC、GB等日本生产的各种游戏主机在全世界的总销量已达2.14亿台。曾被许多日本家电企业不屑于从事的游戏业中，诞生了一批世界著名的游戏大牌厂商。例如任天堂公司，每年的利润高达2.5亿美元，令业绩逐年下滑的日本各大家电公司艳羡不已。



94年12月3日投入市场的PLAYSTATION(PS)在短短的5年时间,在全世界的销量达到5500万台,而去年才3000万台。加之游戏软件的销售,已成为索尼总业绩内最大的收入来源,完全将同厂电子产品的不败地位打倒。根据4月28日所发表的收益决算中,索尼的游戏产品占了整个集团总收益的38%。此长彼消,较收益由73%大幅倒退至36%的家电产品还要高。所以外面对索尼的感觉已由"电子产品的索尼"慢慢变成"游戏的索尼"。面对家电产品世界性的消费萎缩,索尼的成功转型,使索尼又一次站在了业界的潮头,表明家电产业已经不再是朝阳产业,游戏产业具有的强大生命力。

最令人瞩目的游戏软件业更是风生水起,风光无限,成为大牌游戏软件商们祝酒论英雄的乐园。如日本第二大游戏软件厂商KONAMI公司成立于1973年,经过20多年的不断发展壮大,由当时日本一个名不见经传的小公司一跃成为当今世界上著名的游戏制作公司。公司有员工2500人,而仅去年一年,公司的营业额就达到了10亿美元。著名的史克威尔公司仅去年一个红透半边天的《最终幻想Ⅶ》游戏,开发费用2千多万美元。不包括电脑版,在全世界销售600万套,创造了3亿美元的市场销售额。今年的《最终幻想Ⅷ》在上市的当天就售出250万套,销售额超过一亿美元。

游戏与电影在大众文化流域的战斗还在继续。也许两边都是赢家,因为各有所长。如果只有一个赢家的话,我投电子游戏,因为它的互动性和参与性是电影所不能比拟的。

菜农情结

据估计,国内游戏爱好者保守估计至少达到5000万,其中电脑游戏爱好者逾两千万,按理说一个优秀的游戏软件一般可以销售100-200万套,但由于国内游戏爱好者的消费能力有限,在国内一个正版游戏能卖10万套就是奇迹发生了。最近在国内销售突破10万套的一款游戏软件,是售价38元汉化版日本游戏大作《生化危机2》,该游戏系列十分著名。PS版以30-40美元的价格在全世界销售了600万套。如此优秀的游戏在国内至少销售了100-200万套,只不过其中90%以上是盗版。正版台湾游戏《风云》销量也在10万套以上,盗版则不可胜计。

国内于94年出现第一家游戏企业,到目前已发展至近二十家。由于起步晚,资金匮乏,经验不足,加之市场价格定位偏高,在盗版游戏软件和国外优秀软件的夹击下,各公司基本上都是举步维艰。推出的游戏由于技术落后的原因,加之经验和灵气不足,在市场的反响还不如港、台游戏软件。不过想当年日本和美国发展游戏产业之初,情形远比中国游戏业现在的情况要复杂,要困难。

目前有一些企业看到游戏业的光明前景,纷纷准备踏足登陆游戏业。但他们当中很多人的投资理念还停留在农民种菜的水平。看到前年辣子价好卖,今年就都种辣子,结果大家的辣子烂在地里都卖不掉。他们多数急匆匆创办游戏开发公司,招兵买马,然后上马其实是模仿国外产品的游戏软件,结果多数以失败告终。一般而言,一个游戏制作公司从幼稚到成熟,大约需要5年时间。但国内哪家公司肯坐五年的冷板凳?大都是"只争朝夕"吧!日本松下公司曾经多次尝试进军游戏业,结果屡屡以失败告终,老谋深算的索尼在尽可能的聚集了一批业界精英后,反而成功的进入游戏业,还打败了著名的世嘉公司,成为日本最大的游戏厂商。正如葛优所说,能否拍出一个好电影,取决于导演,而不是演员。游戏产业同一切高科技产业和电影业是共通的,它不仅仅是资金和技术的竞争,更是人才的竞争。在同等技术条件下,优秀的游戏导演是决定能否开发出优秀游戏的决定因素。因此投资游戏业成功的关键,资金和技术只是次要的因素,是否拥有优秀的开发人才至关重要。日本游戏产业公认,游戏产业是一个由极少数精英和大多数平庸之才所组成。正是那些极少数精英如同植物的生长点一样,推动了游戏产业的发展。因此时势造英雄,英雄造时势的现象在高科技领域和游戏业表现得最为明显。例如日本史克威尔公司,如果没有坂口博信这个人,也不可能凭借其导演的《最终幻想》系列一步步从不起眼的小公司成长为世界著名的游戏软件巨头。美国的投资商则无论是投资拍电影,还是投资游戏产业,不是因为看好这个行业就投资,而是要看是否能找到值得投资的优秀电影导演或游戏导演。

从长远来看,国内出现一个产值从目前不足一亿终至超百亿元的游戏娱乐产业只是个时间问题。关键是谁能把握住正确的发展方向,聚集培养最优秀的游戏开发人才,从而开发出世界知名的游戏软件,在世界范围宣扬中国的优秀文化。

作者:王麒杰

电玩之友游戏机专营店

电玩之友是玩友的朋友,在将告别99喜迎2000年的来临之际,我店将更好的为各位玩友服务,继续提供如下商品:

主机:DC、N64、PS、SS、MD、FC、GG、GB、NGPC

配件:各种主机周边设备,有电源、手柄、方向盘、VCD卡、记忆卡、舞垫等。

软件:各机种软件、卡带几百种

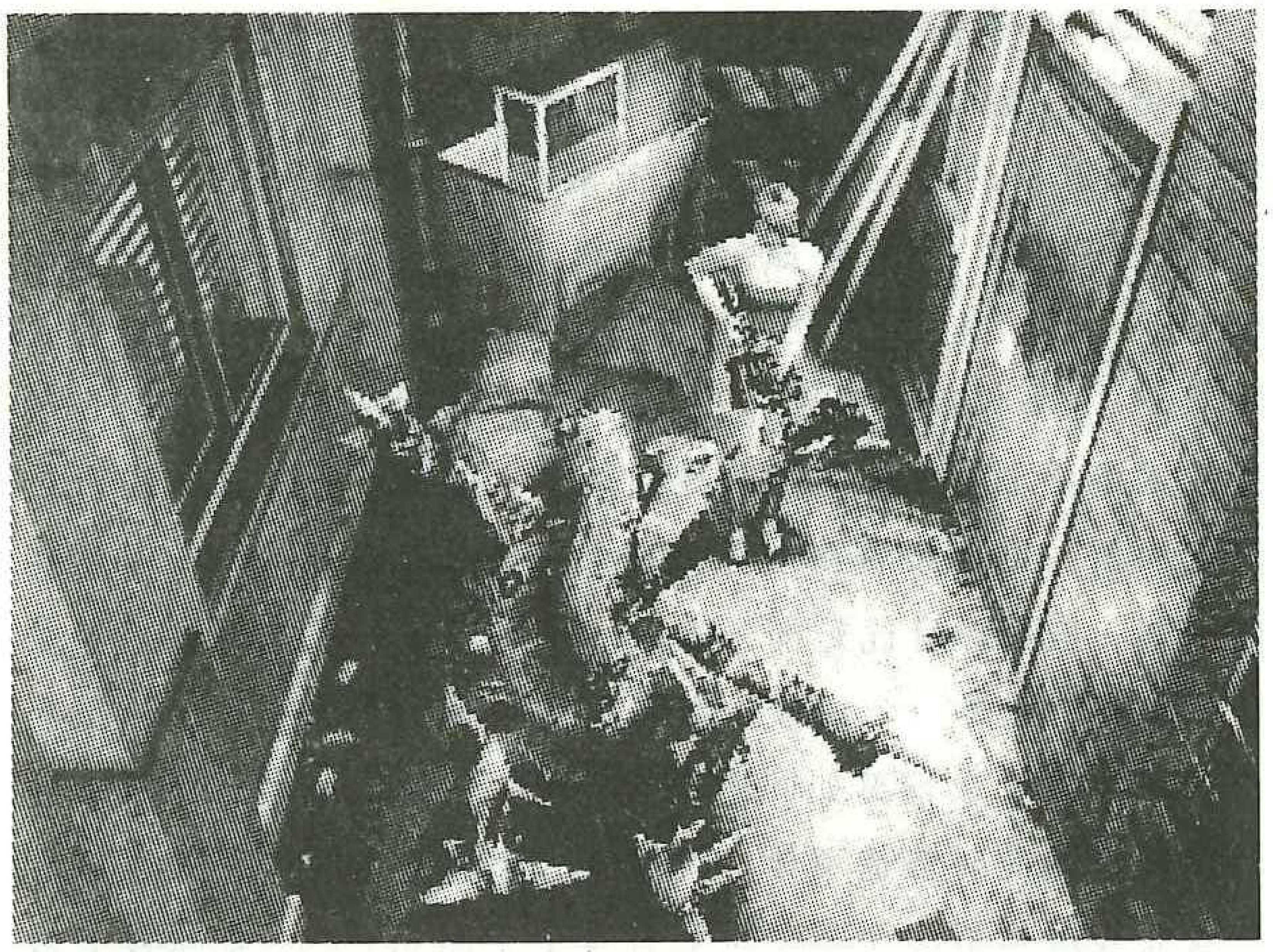
另外:本店将继续开展二手业务及各种游戏机主机、光头的维修,欢迎来人来函联系。

地址:沈阳市大东区东顺城街十七号

小商品大世界北楼家用电器商场一楼A区03档

邮政编码:110042 联系人:祝龙 电话:13904022630

电话/传真:024-24326836 晚间电话:024-88207339



生物危机3·最终逃脱

~曝光！隐藏在浣熊市的秘密~

这次的生化危机似乎比较重视系统，新增的紧急回避系统和弹药合成系统都有可圈可点之处。前者已在流程攻略中进行了讲解，这里主要就弹药合成以及其它一些玩家关心的内容进行讲解。

文/巴克　　责编/PERFECT

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:99.9.22	其它:对应振动手柄

通关后可以得到换衣间的钥匙

只有S级评价才能够将五套衣服一次得到

只要你没有用"通关时间为零"的金手指密码，等级评定又不是太差，通关一遍后就会在物品箱中找到换衣间的钥匙（**ブティックのカギ**），但能选几件衣服却由通关等级决定。换衣间就是A16（详见"攻略人行道"中的地图）处的服装店，共有五种备选款式："恐龙危机"女主角的特工服、黑色皮革装、白色工作装、女市警警服、"生物危机"一代女主角的警服。如果能得到S级评价（三小时以内通关且记录次数少于三次），则可以一次拥有全部装束，等级越低，得到的就越少，但可以用通关后留下的进度重新开始，为了剩余的服装继续游戏。

弹药合成讲座

强化弹药不仅能够提升威力，还可以改造枪支

为了自己作成子弹，需要两类物品：火药（**ガンパウダー**）和合成工具（**リロードツール**）。前者有A、B、C三种，散布在各个角落；后者一开始就在吉尔身边。而A、B、C三种火药互相还能混合，而后再用（**リロードツール**）做成子弹，下面列出了不同火药做出的子弹名称：

火药	做成弹药
A类	手枪子弹（**ハンドガンの弾**）×15
A、A混合类	手枪子弹×35
A、A、A混合类	手枪子弹×61
B类	散弹（**ショッガンの弾**）×7
B、B混合类	散弹×20
B、B、B混合类	散弹×30
C类	榴弹（**グレネーの弾**）×10
A、C混合类	火炎弹×10
B、C混合类	硫酸弹×10
C、C混合类	冷冻弹×10
C、C、C混合类	左轮枪子弹（**マグナムの弾**）×24
A、A、B混合类	散弹×20
B、B、A混合类	手枪子弹×60
A类合成7次后	**ハンドガンの**强化弹（详见下文）
B类合成7次后	**ショットガンの**强化弹（详见下文）

其中，C类火药可以由A、B两类混合获得。

请注意，上面列出的最后合成出的子弹数目并非一成不变，游戏中有一项隐含数值，可以称之为"弹药合成经验值"。在游戏者一次次合成弹药的同时，这经验值也在积累，其结果首先表现为合成出的子弹越来越多。比如用A类火药合成手枪子弹，一开始只能得到15发，再过几次，就能一下获得20发了。随着经验的积累，最终有了质的变化，A类或B类火药在合成七次以后，就能选择制造"**ハンドガンの**强化弹"和"**ショットガンの**强化弹"。把手枪（"**ハンドガン**"或"佣兵用**ハンドガン**"）和散弹枪（"**ショットガン**"）原来的子弹打完，再分别填入强化后的弹药，就能得到"强化版M92F"（或"强化版SIGPRO"）和"强化版**ベネリ** M3S"，威力也有不同程度的提高。

然而，"弹药合成经验值"只在火药被做成子弹时才提升，也就是说，如果有两份A类火药，先混合火药再造子弹能得到更多的弹药，而分开合成子弹则能获取双倍的经验值，鱼与熊掌请自行取舍。

悲惨的"幸存者"

顺着惨叫声找到的市民竟无一幸免

当我们在浣熊市里四处奔坡时，经常能看到有人从面前跑开，或是听到一声突兀的叫喊。这其中大部分是卡洛斯、布拉德等已知的角色，但有四个的确是平民。

第一：在游戏刚开始时就躲进集装箱的胖子，后来再看到他时已被众丧尸咬得面目全非（集装箱里有其留下的遗物）。

第二：如果你一出仓库先向南走，从小巷中绕到西边，然后再从北边的街道返回仓库，那么就会在北侧街头看见一名从丧尸嘴下逃脱的女子。操纵熟练的人可以一直跟着她跑，最后在通往仓库的门前听到一声惨叫，等开门再看时……

第三，当吉尔经过酒吧前门，向A15（见攻略人行道）处跑去时，途中听到有人惨叫，拐过去一看，两具丧尸正在分食那人……

第四，就在即将进入Downtown的时候，你还能听到一阵哀号，寻声找去，那人却已发不出半点声音。

可能有不少细心的玩家想尽各种办法去救这四个人，但这里只有令人失望的答案——没有可能。

阴魂不散的追击者

在第二遍游戏中杀掉追击者可以得到无限弹药吗？

追击者的出现地点并不完全固定，如果遇上它又不愿打，他就会在附近徘徊一段时间，这使它的出现地点更难琢磨。不过有一点可以帮助各位进行防范，当你暂时避过追击者之后，如果背景音乐变得紧张而低沉，就说明它还在附近，这时只要你在同一场景中停留太久，他就会追上你。

如果能将其击倒，包括分支选项中用爆炸或电击将其弄晕，大多数情况下可以从它的尸体上找到特殊装备，按获得顺序罗列如下：

① EAGLE パーツ A
② EAGLE パーツ B
③ 救急ボックス
④ M37パーツ A
⑤ M37パーツ B
⑥ 救急ボックス
⑦ アサルトライフル（二轮游戏中某次杀掉追击者获得无限弹）

其中①与②、④与⑤可以组合成为 EAGLE 和 M37，前者使用普通手枪子弹，后者使用普通散弹。

吊桥上的选择关系着两种结局

难道众多的分支中只有一次关系到最终的结局吗？

本作共两种结局。第一种，卡洛斯驾驶直升机与吉尔逃离城市；第二种，一名身份未知的男子驾机接走卡洛斯和吉尔。关系结局的分歧点在"游戏后期由公园通往最后区域的吊桥上"（攻略人行道部分的地图编号为 F10）。当追击者出现时，选第一项把它推到桥下就是第一种结局；若选第二项自己跳下水则是第二种结局。

解析佣兵模式的特征

救助隐藏角色才是增加时限的最佳方法

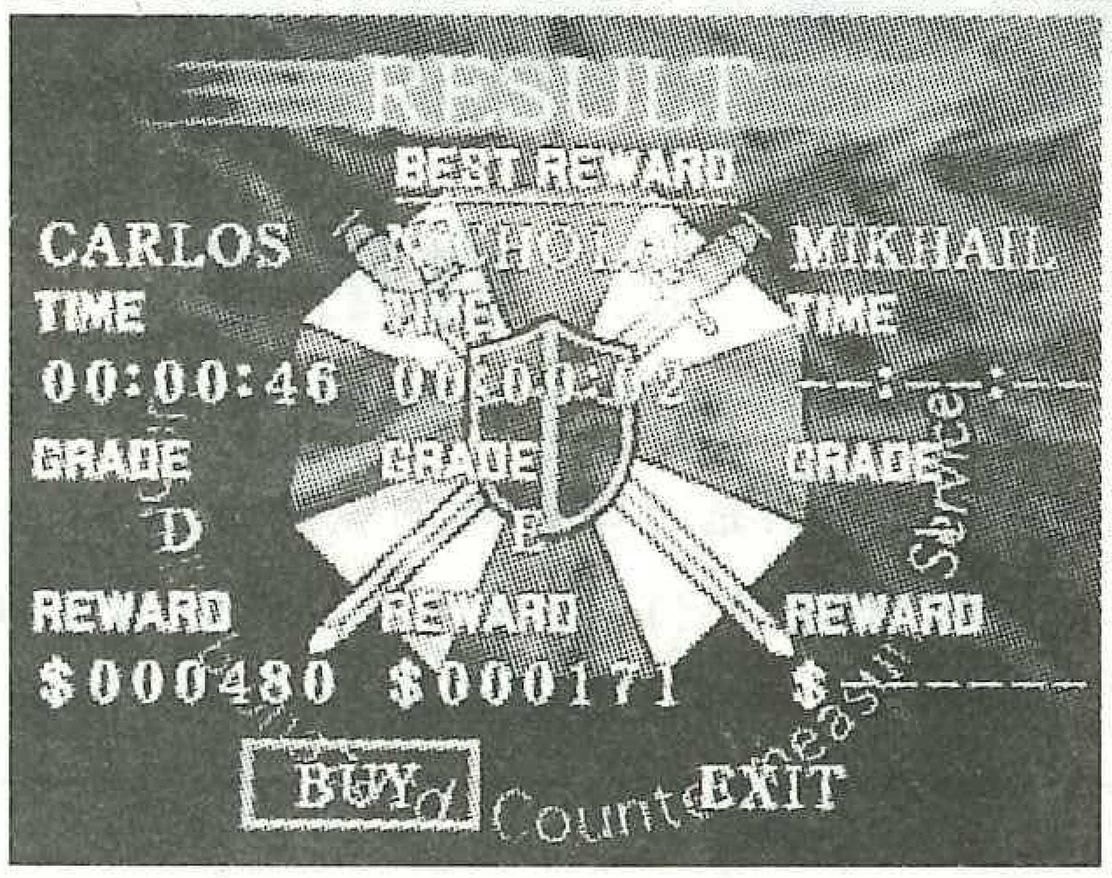
读取通过关的进度之后，选择 THE MERCENARIES 就进入了本游戏附带的雇佣兵游戏。在这里可以选择伞公司的三名佣兵：尼古拉、米哈依鲁、卡洛斯完成任务——从电车出发，在一定时间内到达仓库二层的办公室。任务完成会获得一个评定和一笔奖金，要想拿到 S 级就绝不能走最近的路线，因为在地图的某些角落里有隐藏着的幸存者，全部救出才能拿 S 级！

可能隐藏幸存者的地点只有如下几处（位置详见"攻略人行道"中的地图）：C14 处的加油站修理间、C7 处的报社办公室、C3 处餐厅的地道尽头、C13 处变电站的紧急脱出口、A12 处的过道尽头、A6 处的酒吧收款机后面。不过根据使用佣兵的不同，上面几处地点会有一两处不按排幸存者，请留意寻找。

如果又救人又完成任务，初期给的两分钟肯定不够，必须设法被"奖励时间"。每救一个幸存者，除了获得物品外可以奖 20 秒，成功回避一次攻击奖 1 秒，杀死一个丧尸奖 7 秒，用油桶炸死一群丧尸奖好多好多秒（就是这么回事，炸得越多，奖得越多）……最有趣的是，调查某些角落，还能找到奖励时间，而且所奖秒数成倍增长：找到第一处只奖 2 秒，第二处奖 4 秒，第三处 8 秒……

一般来说，子弹要用来救急和炸桶，否则得不偿失，所以回避攻击和救人、调查特殊地点是最常用的奖秒手段。再有就是尽量利用油桶，在这种游戏中，油桶多了许多，但绝对不够浪费的。

奖金积累到一定程度就可以买特殊武器，共有四种，分别是冲锋枪、重机枪、火箭炮、无限弹。前三种本身就是无限子弹，最后的无限弹则令所有的武器都有无限子弹。买到的东西在 CONTINUE 和 RESTART 时都能在物品箱中取得。



◀找到隐藏幸存者是达成S级的关键。

"生 3"迷的目标是八部后记资料

八位相关角色的情况尽在其中

读取通关进度之后，选 EPILOGUE 是看目前收集到的故事后记资料。这里共有八个资料栏，要集齐只有打通八遍！简直是灾难。不过做得很精美，其中可以看到许多熟悉的角色以及其近况，比如二代的女主角克莱尔、生死不明的艾达等等。唉——鸡肋！鸡肋！

特别附送：美国联邦调查局绝密资料



美国浣熊市　1998 年 5 月 31 日

上午 6:10
911 报警台接到了从 Johnson 家打来的电话。

上午 6:40
警员抵达案发现场，发现 Johnson 及其家人时，他们已经死亡。尸体残破不全，许多组织器官不翼而飞。

上午 9:23
警察局长 Irons 接受了地方媒体的采访。

上午 9:50
Irons 局长主持召开了记者招待会，以下是他的发言："法医 Edwards 已经证实，Johnson 一家曾被一个大约有 10 名成员的团伙袭击，我们怀疑这是残留在美国国内的一小撮邪教分子所为。尸体的残缺不全以及上面留下的齿迹显示出 Johnson 一家在死前受到过残酷的折磨。警官目前仍然留守在现场，但还未发现任何线索可以指示我们凶手的去向。调查会继续下去，我们的法医也会把一份血样送交 FBI，里面也许会有我们需要的线索。只要我得到更多的消息，就会通知你们。"

1998 年 6 月 5 日

上午 5:30
因为缺少足够的证据，Johnson 一案被迫于今天结案。

1998 年 6 月 29 日

上午 11:23
Steve Doe 和 John Lewitz 报告发现了一具女尸。

下午 12:45
法医 Edwards 证实，这名死者的被害方式与 Johnson 一家如出一辙。

下午 3:54
Irons 局长主持记者招待会并发言："今天发现的女性死者的身分已经验明，她名叫 Jessica Ward，是几天前那 10 名登山者其中之一。警方已经搜查了该地区，没有任何线索。FBI 曾于两天前与我们取得联系，Johnson 一家的血样中没发现异常 DNA。"

1998 年 7 月 1 日

下午 4:53
Irons 局长通知了 STARS 小队的队长——Albert Wesker，命令他派出 Bravo 分队去清察案地点及附近地区。

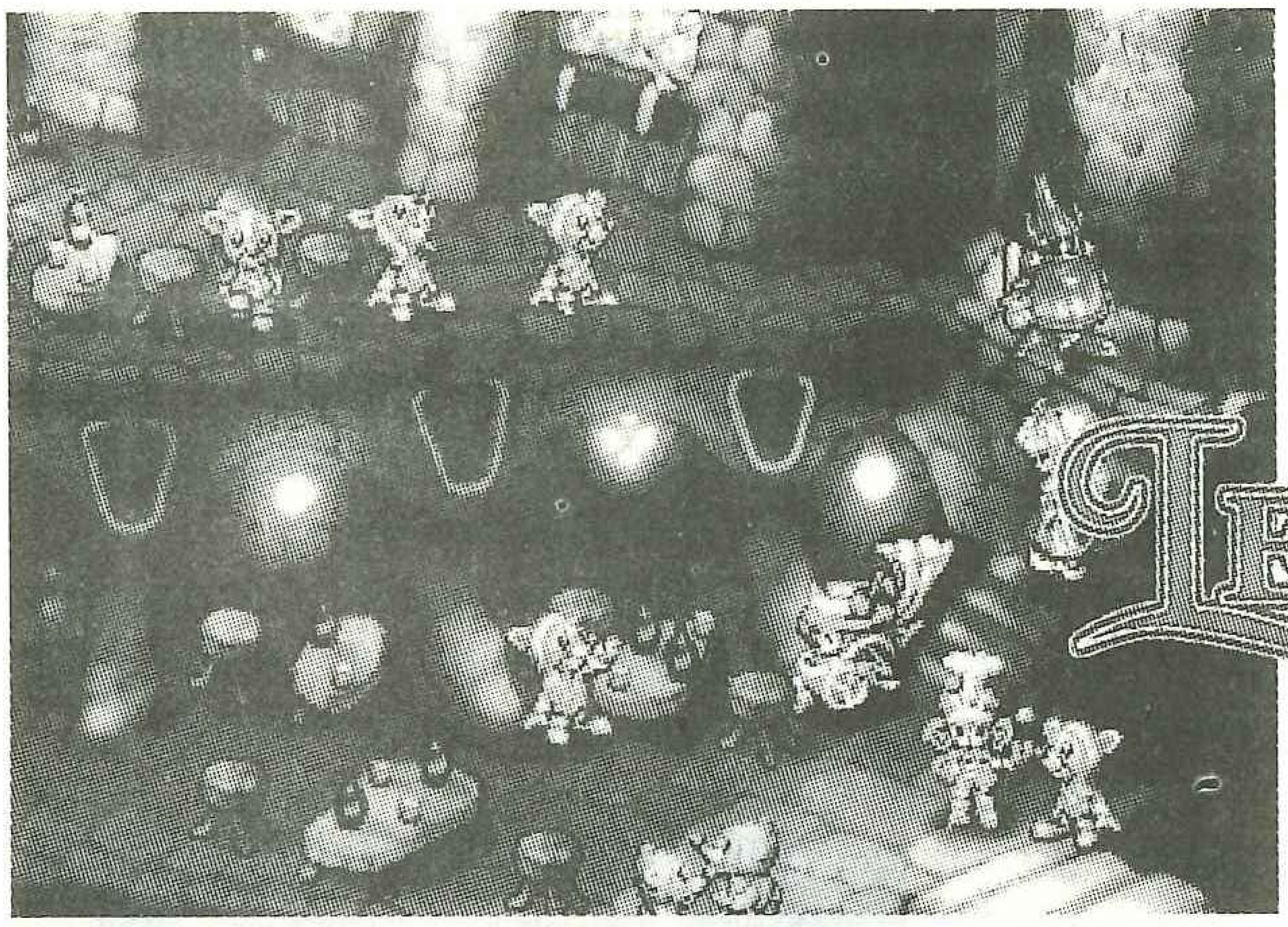
下午 6:23
Enrico Uartini 和 Bravo 分队抵达凶杀现场。

下午 6:36
与 Bravo 分队失去联系。

晚上 8:45
Albert Wesker 带领 Alpha 分队前去寻找失踪的 Bravo 分队。

晚上 9:54
STARS 总部收到了 Albert Wesker 发回的信息，以下是其内容："我们看见了烟，看上去象是 Bravo 分队的直升机坠毁了。"

（下接 21 页）



圣剑传说·玛娜传奇

~宠物捕捉大全(地点)~

LEGEND OF MANA

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

宠物篇

捕捉、驯养宠物,并带着它们去闯荡江湖是本作的另一大系统。下表所列是可能捉到的宠物的地点。不过在捕捉它们的时候是无法得知它们的具体名称的,因为最初它们只是一些长腿的鸡蛋。发现宠物蛋后按下□键可以看到手中的诱饵,然后选择几种放在地上(最多同时放五个诱饵)等它们来吃。宠物吃饱了就会酣睡不醒,趁机接近将其捕获即可。

捕捉成功后,返回自己家旁边的怪物农场就会发现刚捉到的宠物蛋已经放入牧栏,此时再投进几个食物喂饱它,就可以等着看它孵化之后的真面目了。

文/MANA　　责编/PERFECT

名称	类别	捕捉地点
ラビ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
モールベア	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
ティディ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
ウンドウルフ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
グレートオックス	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
バドフラワー	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
マイコニド	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
マンドレイク	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
モルボルボル	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
ウッドマックス	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
サシンバグ	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
ラスター	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
メガクロウラー	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
デスコーピオー	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
グルームモス	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
ぱっくんオタマ	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ぱっくんトカゲ	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
グレートボア	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
バジリスク	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ティラノス	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ガルフィッシュ	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
デスクラブ	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
シジャック	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
シドラゴン	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
ラドン	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
ニドルバド	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
バットム	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
コカトリス	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
チョコボ	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
プチガルーダ	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
シャドウゼロ	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸

名称	类别	捕捉地点
スライム	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
グレル	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
デンデン	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
ラストモールド	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
スカルビスト	不死类	骨の城三层
ゾンビ	不死类	骨の城三层
スペクター	不死类	骨の城三层
スケルトン	不死类	骨の城三层
マミエイプ	不死类	骨の城三层
チビデビル	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
デモンヘッド	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
スパインドデビル	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
ダークストーカ	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
カコデーモン	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
プチドラゴン	龙类	フィグ雪原
スカイドラゴン	龙类	フィグ雪原
ランドドラゴン	龙类	フィグ雪原
アイスパイ	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ワンダー	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ポト	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ルダー	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
バネクジャコ	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
マジカルドール	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
オーガボックス	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
ユニコーンヘッド	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
イビルウェポン	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
マシンゴーレム	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
ポロン	亚人种	ジャングル木属性达到3级的条件下,在森林西侧出现
ゴブリン	亚人种	キルマ湖光属性达到3级的条件下,在某个岔路口出现
ダークプリースト	亚人种	デュマ砂漠木属性达到3级,并且完成"震える砂"之后,在最初的岔路口出现
サハギン	亚人种	月夜の町ロア暗和木属性达到3级以后,会在半月の路地出现
カーミラ	亚人种	ノルン山火属性达到3级时,在入口附近出现
ケイブマン	亚人种	ゴミ山土属性达到3级时,在入口附近出现
ダック	亚人种	フィグ雪原暗属性达到3级以后,在记录点左下方出现

(上接19页)

晚上10:02

与Alpha分队失去联系。

1998年7月3日

上午8:25

警官Chris Redfield、Jiu Valentine、Barry Burton、Rebecca Chambers和Brad Vickers从现场归来。

下午12:33

Chris Redfield主持召开记者招待会,以下是他的发言:"到达现场之后,我们发现了Bravo分队的升直机,突然,一种野兽袭击了我们,队中的Joseph Frost遇难。为了保存实力,队员们躲进附近的一座别墅。我们在里面分头寻找Bravo分队成员。经过5个小时的搜索,我和Rebecca Chambers发现在别墅地下有一座大型军用综合基地,而这不过是表面现象,实质上这里被建设成UMBRELLA公司的密秘实验室,并由美国政府作为经济支柱。

发现这个密秘后,Albert Wesker试图杀人灭口,但我们成功地干掉了Wesker。他其实是潜伏在STARS内部的UMBRELLA公司的间谍。

在密秘实验室中进行的是人体实验。早在1972年,这类生物研究就被国际条约所禁止,美国也是缔约国。

为了逃离此地,我和其他幸存队员摧毁了实验室。"

下午12:59

Irons局长派出警员前往现场收集证据,搜索工作很快结束了,所有证据都如蒸发一般。

1998年7月5日下午5:30

由于证据不足,S.T.A.R.S.无法起诉UMBRELLA公司。

1998年7月25日晚上11:23

有报告说浣熊市内各处居民家中出现多种奇怪生物。

1998年7月29日下午3:23

Irons局长命令彻底清察浣熊市区,重点找寻一切可能的线索或证据。

1998年8月6日下午4:54

清察行动今天结束,依然没有发现任何线索。

1998年8月29日下午5:43

Irons局长命令对整个浣熊市进行隔离检疫,任何人不得进出市区。各媒体对此表示担忧。晚上7:33警方证实了一起生化人袭击事件,这种生化人被称为"丧尸"。警察设置了路障,但有迹象表明这些怪物携带有未知病毒,可以把正常人变为它们的同类。这个城市大部分地区已经面目全非了。

晚上10:43

城里几乎所有人都死了。如果有人发现任何幸存者,请报告警官Chris Redfield或Jill Valentine。



汪达尔之心2·天上之门

~隐藏武器与游戏心得~

公开隐藏关的进入方法:

其实隐藏关卡的进入方法很简单，只要取得“ひみつのちず”这件道具即可,其藏匿地点已在下文列出。隐藏关卡当中也有不少的隐藏道具,有兴趣的玩家可以自己发掘。

PS	厂商:KONAMI	类型:S·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

挖掘角落中的秘密,令稀有宝物无处躲藏

本作成功地采用了双回合战斗系统，增强了游戏时的紧张感与战略性，而二百种武器、魔法也是史无前例的，确为精典之作。

武器的取得方法

想要取得所有武器，必须在游戏初期就装备上ダガー系的武器ポウイーナイコ,利用其附带的特技“解锭”,才能开启战场上的宝箱。另外还必须有特殊系武器中的ブロシクメイク能力,并为角色装备上“翼”,否则武器无法集齐。在最终章后半段的城墙上,可拿到幻の王宫地图,此时地图上会多出一个地点，在此可拿到ダガー系的最强武器以及此游戏中的最强武器,双手持的无属性剑,攻击力133、Agi(敏捷)加5、Luck(运气)加2、Weight(重量)50。此剑附带的暗属性魔法“エシクナ霸王”更为可怕,消费MP 99、射程无穷、魔法范围无穷且不能防御。换句话说,此魔法使用后,所有人(防具属性为暗者除外)均减上99点HP,利用ダガー系与特殊系武器中习得的特技魔力转让可反复使用此魔法，但游戏后期敌人的属性防御多为暗,故实用性不高。下表为笔者发现的特殊系武器:

武器名	攻击力	射程	属性	重量
木槌	16	1	无	1
风车	18	1	风	1
ノロイの壶	20	1	无	1
イガイガ棒	28	1	无	1
りるはし	33	1	无	8
エレキナシクル	40	1	雷	5
铁扇	49	1	无	1
デスサイズ	59	1	暗	10
ブシドハンマー	66	1	无	20
目觉し时针	77	1	无	5
铁板烧き	91	1	无	1

此外在宝箱中还有大量的装饰品以及普通系武器（多为造成敌方异常状态),千万不要错过。

武器分析

本作中出现的武器数目多达二百种，而且多数武器都附带有不同的魔法或特技,这极大的增加了游戏的耐玩性。利用这些武器,可装备出上万种不同角色。笔者现将各类武器的基本特征作一个简单的介绍：

剑:是最普通的攻击性武器,威力大,多为单手使用。武器本身大多没有属性，但在习得特技后可以使武器具有炎、雷、毒(无属性)三种属性。建议单手使剑,另一只手持盾,防具选用轻装。

斧:基本与剑相同,该武器能具备的属性为冰、雷。

枪:攻击力高是它的特点,可达到150,但必须双手持。因为不能装备盾,故HP低,可以装备铠甲来弥补HP的不足。枪系武器中有一项特技可令一定范围内的角色EP(发动特技的必要数值)上升38点,非常实用。能具备的属性为:圣、风、毒、麻痹(无属性)。

投げ：与弓系武器有一个相同点，就是在高处向下攻击时,攻击力会有所提升,高低差越大,攻击力越大。攻击力弱、射程远是此类武器的特点,并且必须双手持。队伍中有一至二名角色使用此类武器或弓系武器就足够了。该武器能具备的属性为圣、炎。

弓:基本与投げ系武器相同。该武器能具备的属性为暗、风。

杖:魔法师的武器,有大面积的攻击魔法和回复魔法,攻击力普遍较低,只有一根攻击力为86的魔杖可以进行物理攻击。单手持武器，没有特技可以为武器追加属性。另一只手可装备攻击性武器,也可装备盾。如以回复魔法为主,Agi值要高。

ダガー:攻击力高于弓系低于剑系,单手持武器,为获取宝箱防具应装备“翼”。武器能具备的属性有冰、暗、眠(无属性)。

盾:以防御回复为主的武器,有增加HP的作用,多数没有攻击力。最高攻击力为70,单手武器,没有可追加的属性。

特殊系:均为单手武器,不能追加属性,攻击力低。

在更换武器后，应将已习得的特技或魔法通过“技传送”指令转移到当前装备的武器上,而后继续使用。

游戏心得

游戏中共有炎、冰、风、雷、圣、暗六种属性,在战斗中可以看到敌人对各种属性魔法的防御力(魔防由防具决定)。如果使用敌人魔法耐性差的属性攻击或魔法，将会对敌人形成125%的伤害;反之攻击力降为75%。另外围攻的战术在此游

戏中非常有效，当受攻击者身边有攻击方角色时，便会提升攻击者 10%的攻击力及命中率。

最后不得不提的是本作采用的双回合制战斗方式，即我方行动时画面一分为二，敌方也同时行动，移动结束后，由 Agi 值高的一方先攻击。如果双方移动到同一地点，那么 Weight 高的一方会将对方撞开，被撞开的一方行动强制结束。因此玩家必须对敌方的行动顺序做出正确的判断。笔者认为（在敌人攻击范围内），敌人的行动顺序多为魔法师，弓兵，其它兵种。在一般情况下（我方没有成堆的角色处在敌人的攻击魔法范围内），敌方魔法师第一个回合都会给伤兵进行回复，可利用这一点，在同一回内让负伤的角色冲上去将伤兵干掉，同时还可回复 HP。而我方魔法师的 Agi 值一定要高过敌方，以便抢在敌人攻击前进行回复。

过关奖金计算方法为一人不死奖金×2，死一人减 5%。

——隐藏道具位置与隐藏关卡

序章

第一战：ヒントカード 1(22,22)

第二战：ヒントカード 2(10,20)、きづち(0,1)

第三战：ライトボウ(23,15)、ヒントカード 3(11,0)、いだてんブーツ(9,15)

第四战：ヒントカード 4(14,3)、ゴブリンのたて(5,4)、(21,14)

第五战：ノバキユラ(14,0)、かざぐるま(23,0)

第六战：ノロイのつぼ(11,6)、ひみつのちず 12(11,11)

第七战：ハルバルト(5,15)、カットラス(28,14)

第八战：ハーブ(9,4)

第一章

第一战：フアイアリング(35,4)、ハルバルト(53,4)

第二战：カットラス(24,4)、グレイブ(24,16)、バンダナ(17,15)、ビロードマント(13,7)

第三战：サングラス(12,1)、ヒントカード 5(13,11)、ノロイのつぼ(28,1)、おもり(29,9)

第四战：シルバーメッキ(2,15)、アイスリング(12,15)、ジユル(27,6)

第五战：ヒントカード 6(1, 33)、ゴブリンのたて(18,18)、こううんのつぼ(8,33)

第六战：レザーグラブ(1,1)、まほうしてん(17,14)、イガイガのぼー(29,14)

第七战：ぶうせん(1,1)

第八战：てつのマラカス(8,23)、つるはし(14,5)

第九战：ビロードマント(7,9)、サンダーリング(20,15)

さとりのしよ(13,9)、ひみつのちず 11(20,13)

第十战：ハイハーブ(0,21)

第十一战：ハイハーブ(8,3)

第十二战：インセクトボウ(24,0)、ゴブリンのたて(24,14)

第十三战：キユアポーシヨン(7,7)

第二章

第一战：まほうじてん(13,9)、ないがま(22,0)、たからのちず 1(6,9)、ひみつのちず 4(18,11)、クロスブーメラン(23,8)

第二战：くつずれズック(0,0)、ユレキナックル(0,12)、エンジエルメイス(15,8)、ゴールドメッキ(0,18)

第三战：ようどシンボル(3,1)、レフぷうのマント(3,30)、ヒントカード 7(7,18)、ほうきょくのたて(16,7)、つるはし(17,14)

第四战：タワーシールド(0,22)、(31,20)、ゴブリンのぼうし(21,20)、ふゆうのくした(30,22).

第五战：ひみつのちず 6(17,10)、ゼブラシールド(15,23)、こううんのつぼ(12,18)、せいりがんめがね(20,13)

第六战：プキオ(3,4)、さとりのしよ(4,5)、ノロイのつぼ(8,7)なまりのいた(16,5)、ヒントカード 8(16,6)、いにしえのたて(23,15)

第七战：タワーシールド(15,14)、サングラス(17,13)、リングスタッ 7(28,0)、スピードシユーズ(28,7)

第八战：きんかい(17,13)

第九战：いにしえのたて(17,2)、セイバースタッ 7(17,15)

第十战：ヒントカード 9(0, 7)、せいりがんめがね(22,1)、しつぷうのマント(22,14)

第三章

第一战：あぼないノコギリ(4,10)、タバール(15,24)

第二战：こおりブーメラン(1,4)、ノロイのつぼ(2,0)、あやしいつちくれ(13,12)、こううんのつぼ(13,15)、ヒントカード 10(14,23)

第三战：ブラボーベル(1,22)

第四战：きつこうのたて(18,19)、じゆんぞクギス(13,24)、みずくもブーツ(12,13)

第五战：スナイパー(16,7)、(21,1)

第六战：デスサイズ(17,14)、ルーンオブライン(23,0)、ホプロン(11,8)、ウインドリング(11,3)、スピードシユーズ(20,16)

第七战：しのびのマント(1,10)、ムーンスタッフ(12,17)、ゴブリンのたて(23,9)

第八战：ダークリング(8,9)、ホプロン(15,7)、プラチナグラス(17,14)、カリスマストーン(19,8)、ひみつのちず 7(24,5)

第九战：シヤインスター(0,22)、はなのたね(9,21)、ホーリーリング(13,0)

第十战：隐藏道具地点与第七战相同。

第十一战：シヤインスター(0,22)、はなのたね(9,21)、ホーリーング(13,0)

最终章

第一战：ゴブリンのたて(0,19)

第二战：ブラボール(8,5)、ノロイのつぼ(12,12)

第三战：コラバぬまのせん(7,3)、ゴッドハンマー(23,0)、こううんのつぼ(19,14)

第四战：くまで(11,15)、ひみつのちず 14(14,6)

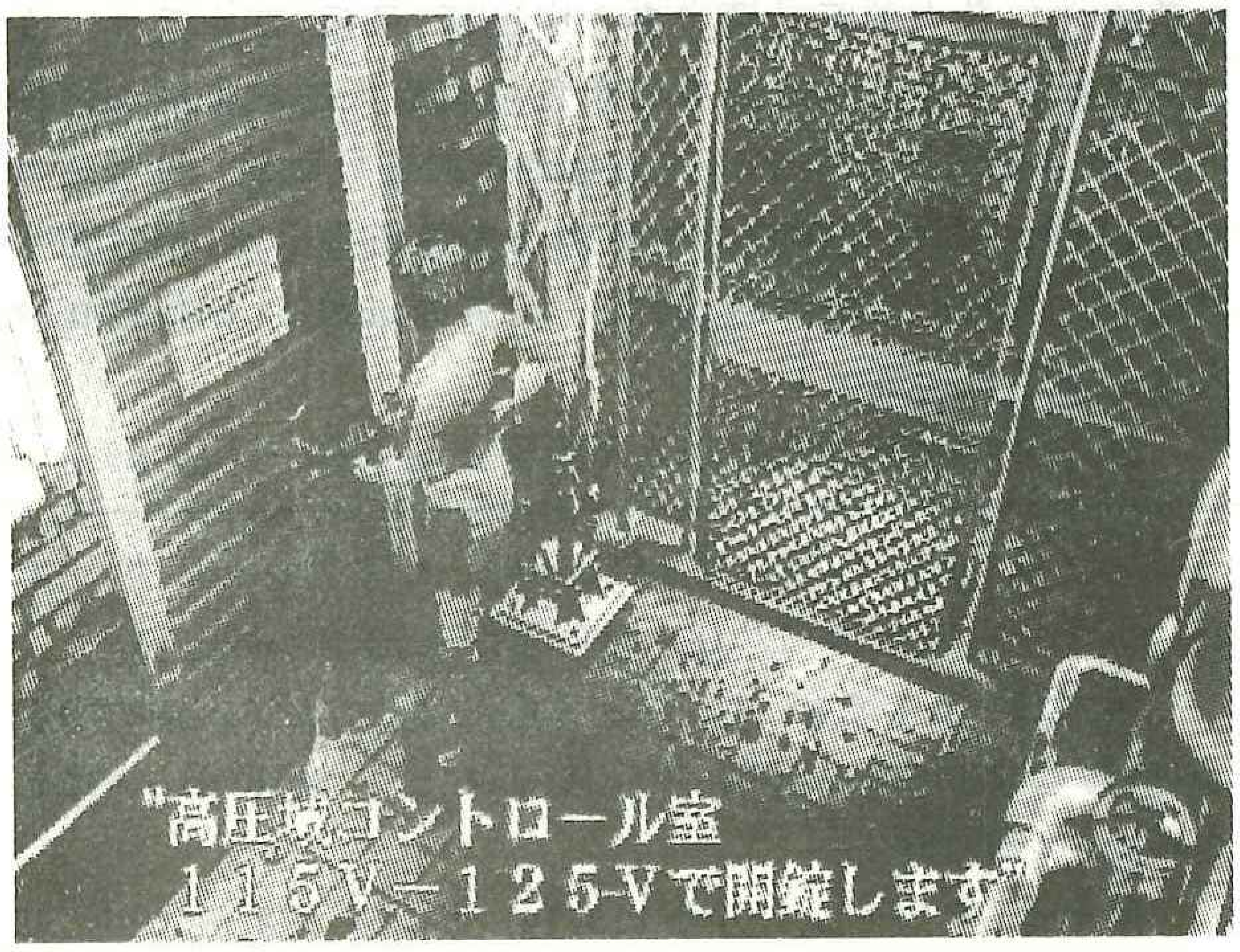
第五战：グレードショット(25,0)、ぬぎましとけい(25,15)

第七战：のたち(8,7)、ラストレター2(0,22)

第九战：ゾードブレイカー(23,10)

★ 请撰写“隐藏道具”的作者速与本刊联系，告知详细通讯地址，以便从速发放稿费。

文/SCEI ???? 责编/PERFECT



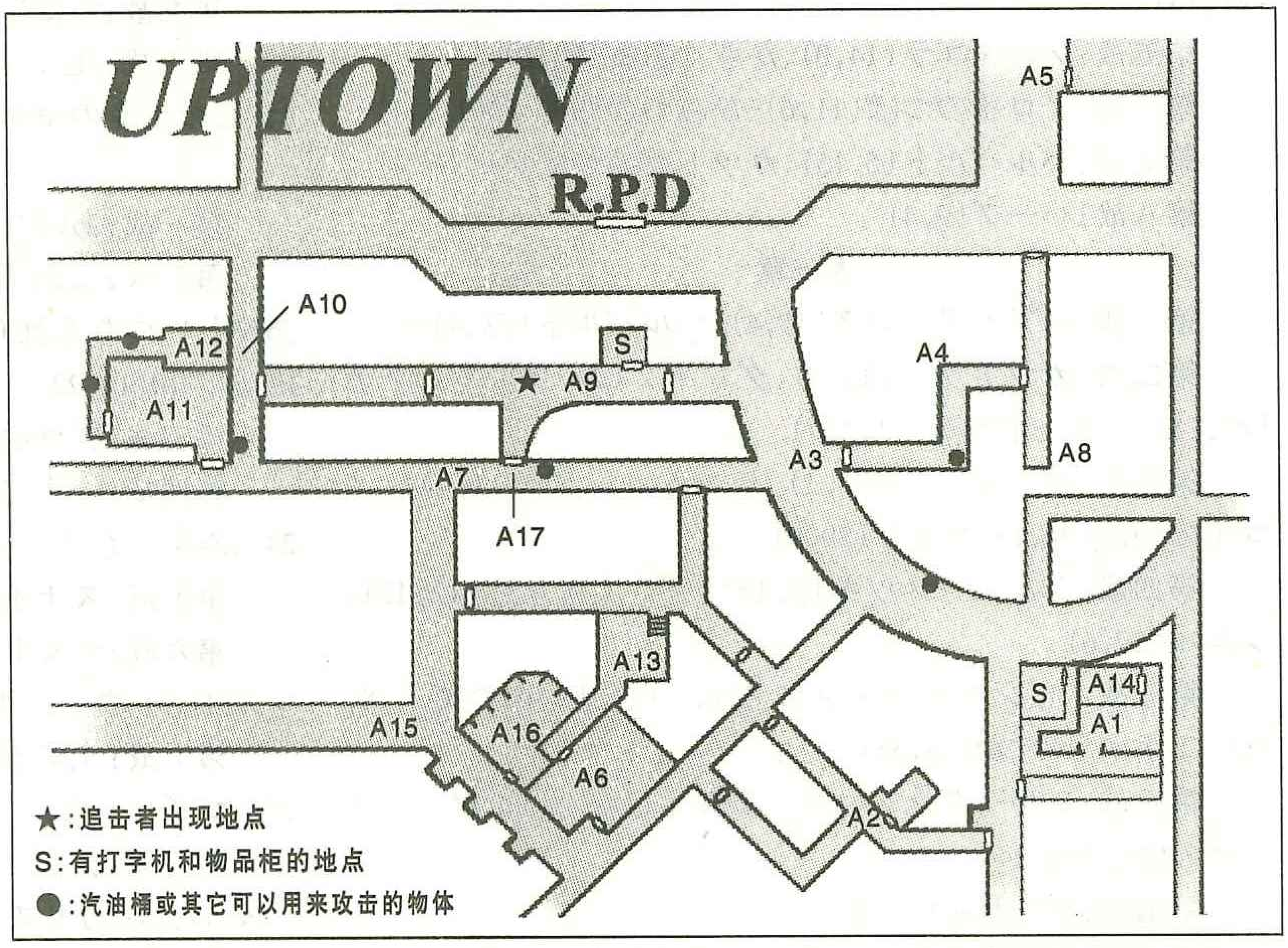
生物危机 3·最终逃脱

～浣熊镇上再次演绎恐怖的故事～

首先必须声明的是，本作带有较强的随机性，而且分支很多。随机性不仅表现在迷题上，敌人的种类、出现地点等也不固定。分支除了明确的选项以外，还会随着游戏者的行进路线产生差异。因此本文只介绍迷题破解原理，没有具体步骤，尽可能点到各处分支，但有详略之别。游戏模式选定为 HAVEY。

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:99.9.22	其它:对应振动手柄

浣熊镇就要变为一片瓦砾了，JILL 能否顺利脱出呢！



爆炸的气浪将吉尔（Jill）掀到了街上，这儿只有正前方一条路，但当她翻过铁箱时，发现左右都有丧尸围上来。情急之下，吉尔撞开门板，冲进一座小型仓库（A1）。

吉尔努力劝说眼前这个幸存者和自己一起逃出浣熊市，然而对方执意要找到失散的女儿，一个人躲进了储物箱（A14）。一层的叉车上有一支急救剂，然后到二层的管理室，从门边的钥匙板上拿到仓库的钥匙（仓库のカギ），才能打开东南角的门离开。当吉尔准备打开 A2 处的门时，布拉德突然冲出来逃进小巷，后面是一群张牙舞爪的丧尸。如果弹药充足的话最好将它们杀掉；若是自认躲技一流，也可以先离开这里再返回，丧尸会散开一些。A2 处的门通向一间地下的库房，在木柜上可以拿到打火机油（ライターオイル），死尸身上可以取得散弹枪（ショットガン）。

A15 处的墙上贴有本区地图。在 A13 处，吉尔又一次见到了布拉德，跟着他来到 A6 处的酒吧并打死丧尸，分别在吧台和门口的电话旁取得“时计塔の绘叶书”、打火机（ライター），把打火机与打火机油组合之后，才能打着火。

吉尔带着灌满油的打火机来到 A17 处，忽然有大批丧尸冲破隔离板逼上前来。此时可以利用旁边的油桶炸死它们，然后即可在其藏身之处（A7）的死尸上找到“写真 A”，然后用打火机点燃 A17 铁门上的绳子，开门离去。（如果不追求全文件收集，也可以在丧尸逼近前烧绳子、开门）

由于火墙的阻挡，吉尔只能先进入 RPD（浣熊市警察局）。就这时，布拉德也跌跌撞撞地跑进来，后面紧跟着一个高大的变种人——追击者。它杀死布拉德之后，就一步步向吉尔走来，目前有两种选择：①与追击者对决；②进入警察局暂避一时。此处记做分支 A，下文以选第一项为线索，其他分支请参考文章结尾处的说明。

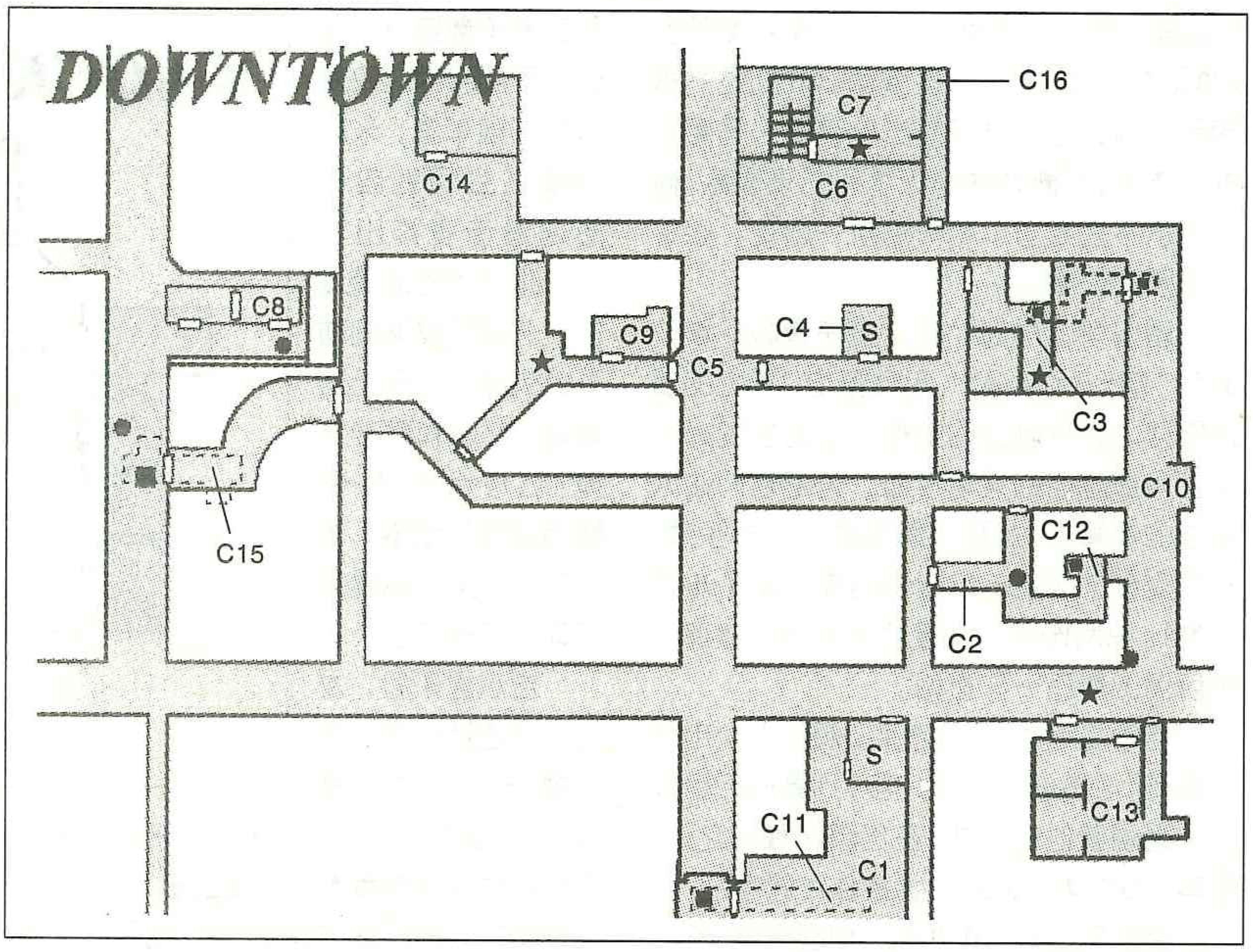
要打倒追击者首先必须会回避其攻击，一旦被抓住或摔倒就连点 L1、R1、R2、○键并按住方向键。第一次他倒地时可能是假死，补一枪试试便知。打倒他之后，在 B1 处布拉德的尸体上可以找到装有卡片的皮夹（カードケース），调查之后可以从中抽出 STARS 小组的卡（STARS カード）。来到 B2 处的计算机前使用 STARS カード，得知今日保管库的密码（随机生成，请注意记录），桌上还有警察局内部地图。在 B3 处的死尸身上有“マービンの报告书”。

B4 屋内就是保管库，门左侧亮着灯的物品柜里有蓝宝石（青い宝石），另一侧还有个亮灯的柜子，输入刚才得到的密码可以把刻有纹章的钥匙（纹章の入ったカギ）取出。B5 是间暗室，打字背后放有“デビッドのメモ”。

上到二楼，用纹章の入ったカギ进入 B7 处的 STARS 小队办公室，拿起桌上的开锁别针（キーピック），传真机上有一份“ケンド铳炮店からの FAX”，武器柜内是一支榴弹枪（グレネード），东南角的医药包里还有支急救剂。

吉尔刚回到一层，追击者就又出现了，还带来一支火箭筒，但这里是战是逃对游戏情节没有什么影响。

走出警察局之后，吉尔用别针撬开了 A3 处的门锁，在拐角（A4）的死尸上找到一本“佣兵の日记”然后穿过 A5 处的门，进入另一片市区（Down Town）。



最初到达的地方是个车库，在C1处的汽车上可以得到电线（电力ケーブル）。吉尔经过值班室，来到一个工地，从C2处的墙上取下地图，然后从北门离开，这时有两种选择（记为分支B）：①去C3处的餐厅；②去C7处的报社。先以去餐厅为准。

吉尔用别针打开了餐厅后门处的小柜子，得到一根撬棍（火かき棒），并用它打开了餐厅里面地道口上的盖子。这时，一名幸存下来的“伞”公司的佣兵——卡洛斯出现，二人不及细谈，追击者突然出现，这时出现分支（记为C）：①在餐厅内躲起来；②从地下道逃出。建议选前者，因为吉尔会用灯火引爆煤气，暂时炸晕追击者，不过它很快就能醒。如果弹药充足，也可以什么都不选，等它逼近时就会进入战斗。

走出餐厅，卡洛斯告诉吉尔，“伞”派遣这批拥兵的目的是拯救市民，并希望吉尔能合作。这令她心里十分矛盾，不知是否是另一个圈套。卡洛斯看出她的心事，让她一个人先考虑清楚。在C4处的小屋里有个生锈的摇柄（さびたクランク），再对它调查发现头部是六角形。随后，吉尔来到报社（C6），在电话上方发现了“写真B”，又把东边的铁梯推到西侧，爬上去打开电源。

这样卷帘门就有了动力，按下开关即可打开。上楼之前，还能拿到急救剂。

二楼的C7房间是编辑部，可以找到绿宝石（绿の宝石）、“写真C”和“新闻记者の手帐”。把蓝、绿两颗宝石嵌入C5大门外的表盘上就能开门了。

不久，吉尔登上了C8处的电车，在车箱尾部找到了“铁道整备士のメモ”，同时发现机车因为缺少电线、保险丝、机油而无法开动。她正想搜索车头部分，正撞见另一个“伞”的佣兵——尼古拉，而第三个佣兵米哈依鲁已经身受重伤，虽然神智不清，却还念念不忘自己那些战死的部下。在前车箱，卡洛斯、尼古拉、吉尔三人开始商议下一步的行动。“伞”原计划将所有幸存者集中到计时塔暂避，然后一次全部救出，但现在通向那里的路已被大火堵死，只有用这部电车冲破火墙才有一线生机。于是三人分头寻找幸存者和修理电车的零件。等其他人离开之后，吉尔带走了座位上的扳手（レンチ）。她来到了C14处的加油站，想用那生锈的摇柄卷起铁门，不料中途折断，只好又加上扳手，才得以进入。而卡洛斯很快也到了这里，但大批丧尸接连涌来，卡洛斯奋不顾身地外出迎敌，等吉尔奔出去相助时，丧尸已然全灭，卡洛斯虽然累脱了力，倒也没有重伤。

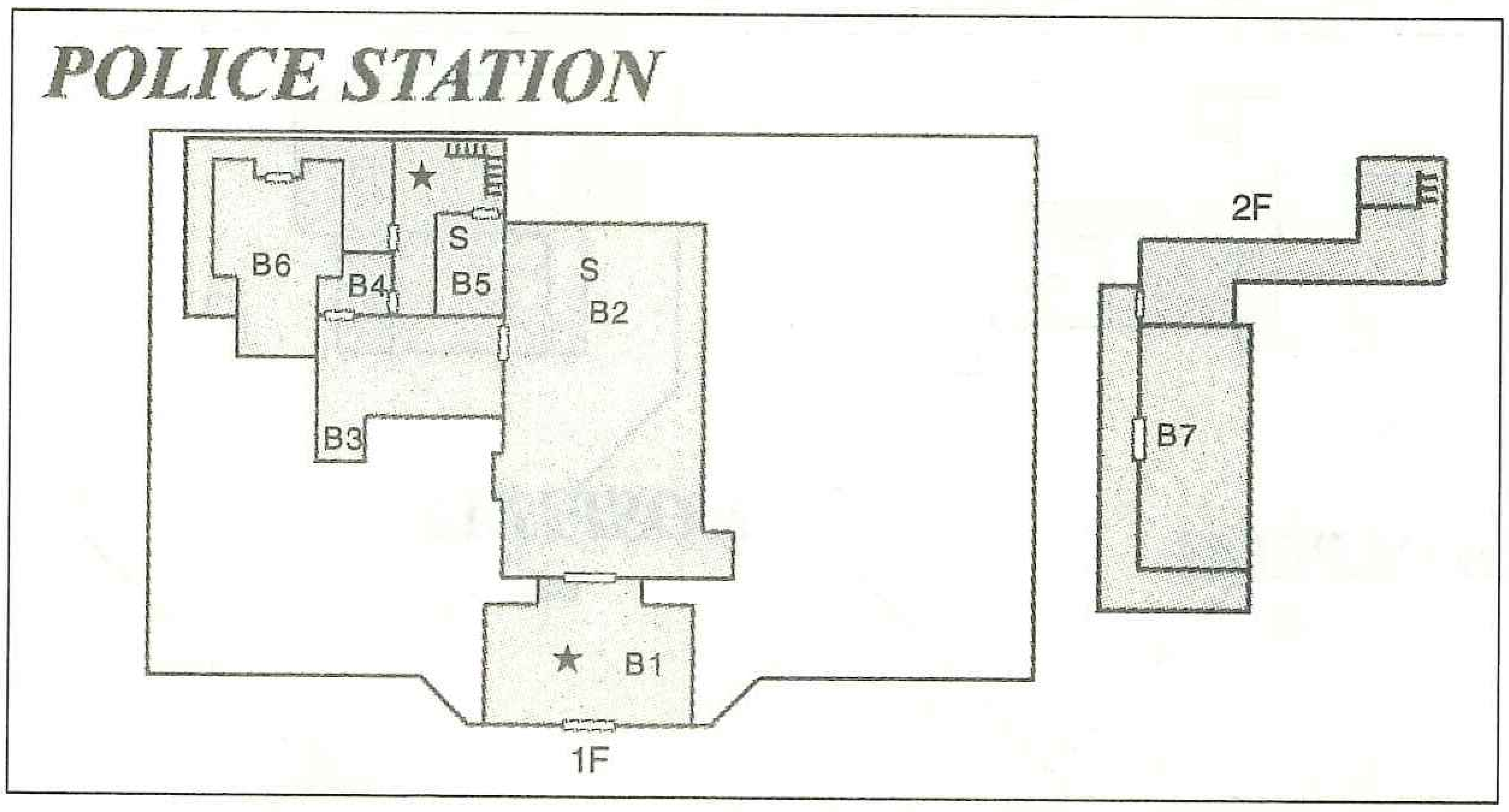
吉尔回到屋里，正要从柜架上取下急救剂，忽然发现旁边的橱窗里有半桶机油添加剂（オイル添加剂），于是开锁去取。这个锁上有两排灯，右上角一排共三只灯，下方一排四只灯。下排四灯对应A、B、C、D四个按钮，每个按钮可以反转上排4灯中某两只或三只的明暗状态。每次操纵都有一个按钮发光，只要通过按下不同的按钮，使上排4灯中仅与发光钮对应的灯亮起就算成功一次，右上角小灯同时点亮一只，当三个灯全亮时，锁就开了。

可是这半桶添加剂并不够用，吉尔还想继续找，不料短路产生的火星引燃了汽油，加油站倾刻间化做一片废墟。

吉尔开始往回走，在C5门前，几具丧尸破门而出，解决之后可以按动C9处市长像基座上的电钮，取下雕像手中的“知识の本”。C10处本是一座喷泉，现在已经损坏，把“知识の本”放入右侧的凹穴之后，就可以安全地取走左边的青铜罗盘（ブロンズ制の罗盘针）。把它放回市长像的手中，雕像就会转过180°，从而得到一个电瓶（バッテリー）。这正是C12处的升降机所需物品，安进控制器之后，即可乘升降机来到C13处的变电站。

这里有两个控制器，第一个可以将调压方式变为手动，第二个则能在手动调压方式下配给电压。在这里分别调出20V和120V两种电压，令两道铁门打开（打开第一道门之后，会有丧尸袭来，这时可选择从非常出口逃走或提高电压击倒丧尸。这个分支对后继情节没有影响，不过建议选后者，能节约弹药），从铁柜和杂物架那里可以分别得到左轮手枪（マグナム）以及保险丝（ヒューズ）。

修理用的材料已凑了两样半，为了最后的半桶油，吉尔回到UPTOWN市区，用扳手从A8的消火栓上取下水笼带（消火用ホース），把它接到A9处的消火栓上，扑灭了小巷里的火焰。在A10处的废物堆里有一



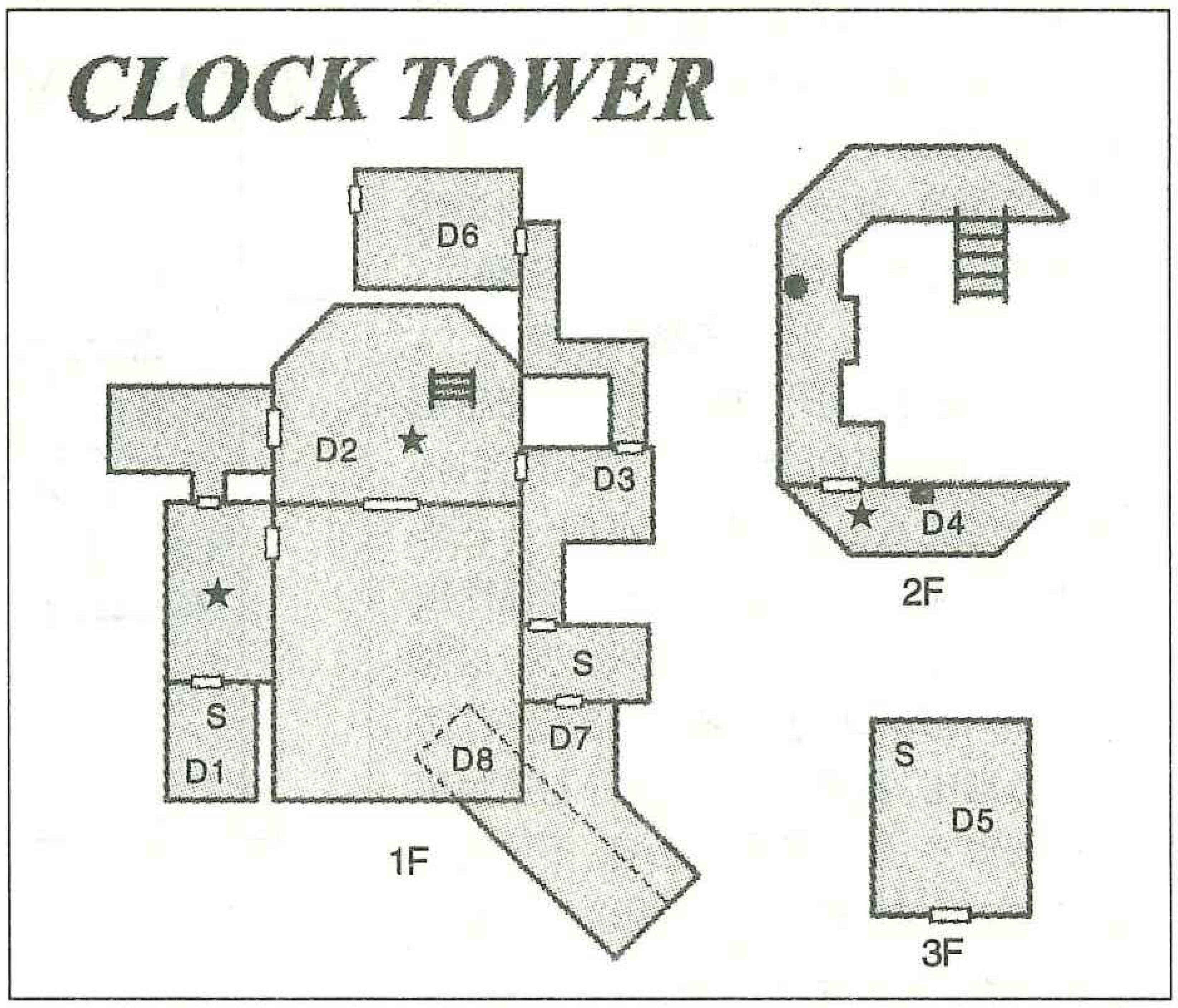
把四角摇柄（四角クランク），用它能开启A13处的卷帘，补充一些弹药。A11处是一家药品公司，吉尔发现尼古拉蹲在一名佣兵的尸体旁，不断地往笔记本里记录信息，他还表示不会与吉尔和卡洛斯一起走，似乎有些别的任务……

屋里可以找到“管理责任者のレポード”、“营业所のFAX”和急救剂，桌上的遥控器可以打开墙上的电视机，记住荧光屏左上角最醒目的大写字母，再把它们输入旁边的计算机，就可以解除旁门的电子锁，从而拿到A12处的机油添加剂（オイル添加剂）。把两份添加剂混合就得到了修理电车所需的最后一样材料。

吉尔重返A1处的仓库，想带那个市民一起走，可惜终于来迟一步，几具丧尸歪疯狂地咀嚼着他的尸体，在他原来藏身之处，留有一份“コンテナに残された遗言”。

当吉尔走到C11处时，地面突然下陷，她准备抓着坑边爬上去的时候，迎面滑来两只大铁箱。这里的分支对剧情没什么影响，爬上去可以省些时间，跳下去也不过是多走几步路，再从井口爬上去。但是等走到C15处的时候就没那么走运了，陷落的地面将吉尔带入下水道，同时一只巨化水蛭穿墙破壁而来。此处有两种打法，比较稳妥的方法是先走进一个凹陷处，然后立即返身跑出，水蛭则已经引出洞来，趁它还没有逼近时打上两三枪，再去另一个凹陷处引诱，反复几次就能打退它，然后就能放心地打开两个凹陷处的电源，再放下西边的铁梯即可爬上去（如果使用金手指，水蛭可能变得无法打退）。第二种方法在开始时也要引水蛭出洞，但并不开枪，而是迅速跑到另一个凹陷处打开电源，接着利用紧急回避躲过攻击，再去开第二个电源，最后冲到西边按开关放下梯子。

吉尔用电线、保险丝和机油添加剂修好了电车，卡洛斯便驾车驶向计时塔。途中追击者不请自来，但这次不用打他，只要返身回前车箱，米哈依鲁就会牺牲自己而把追击者炸出车外。然而危险没有过去，卡洛斯发现制动系统失灵，机车无法减速！此时有两种选择（记为分支D）：①使用紧急制动器；②跳窗。下文所载是第二项分支情节。



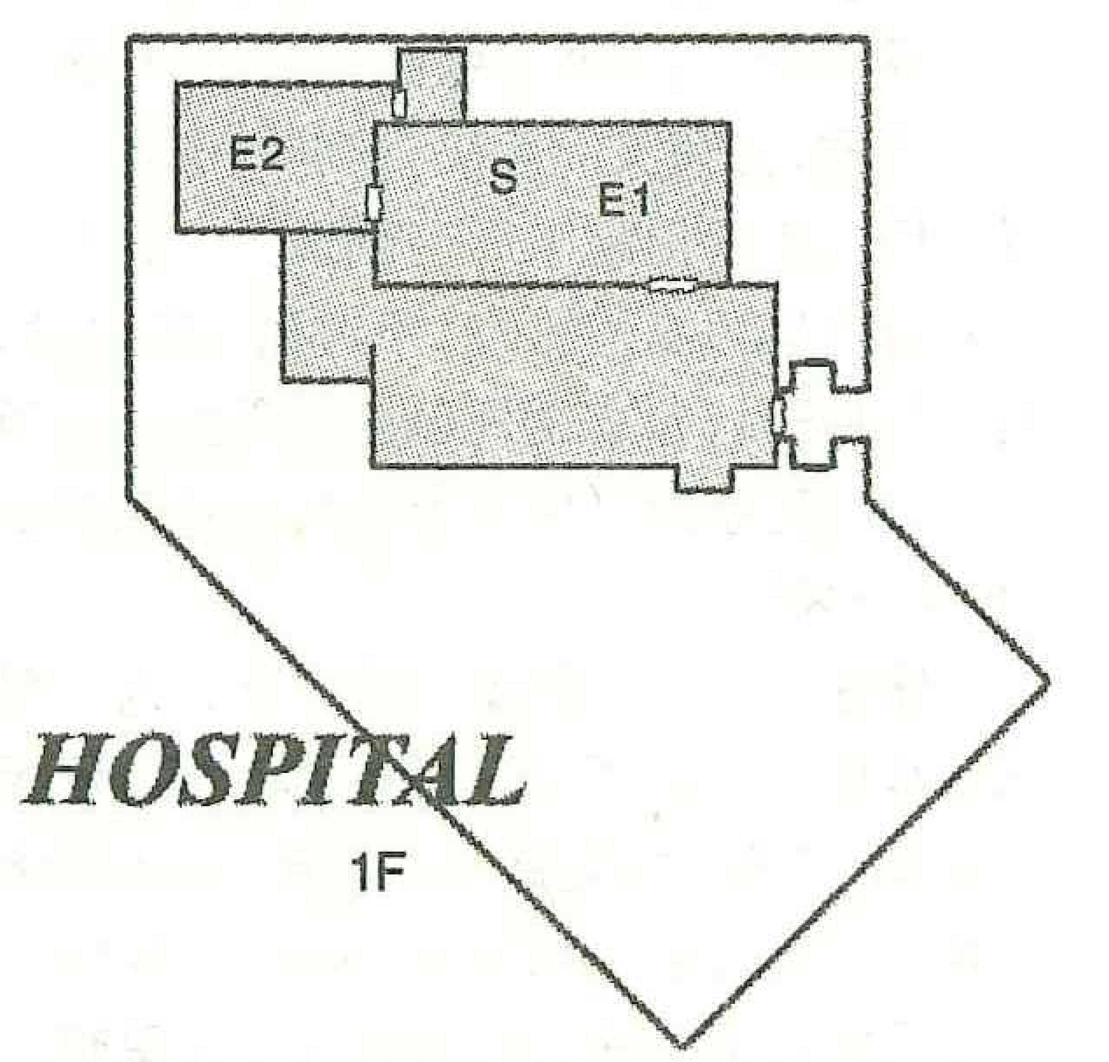
吉尔醒来后，发现已到达计时塔，车箱撞进了一间卧室（D7），油画背后的暗格内放有一把时计塔的钥匙（“时计塔のカギ”，经调查是“リューズのカギ”）。经过D3的时候，她又遇见了卡洛斯，并在书桌上找到了“美术品の绘叶书”。在D2处的大厅里，吉尔找到了放在桌上的地图和急救剂，又从佣兵的尸体旁拾得炸裂枪（マインスロアー）和“作战指示书”。

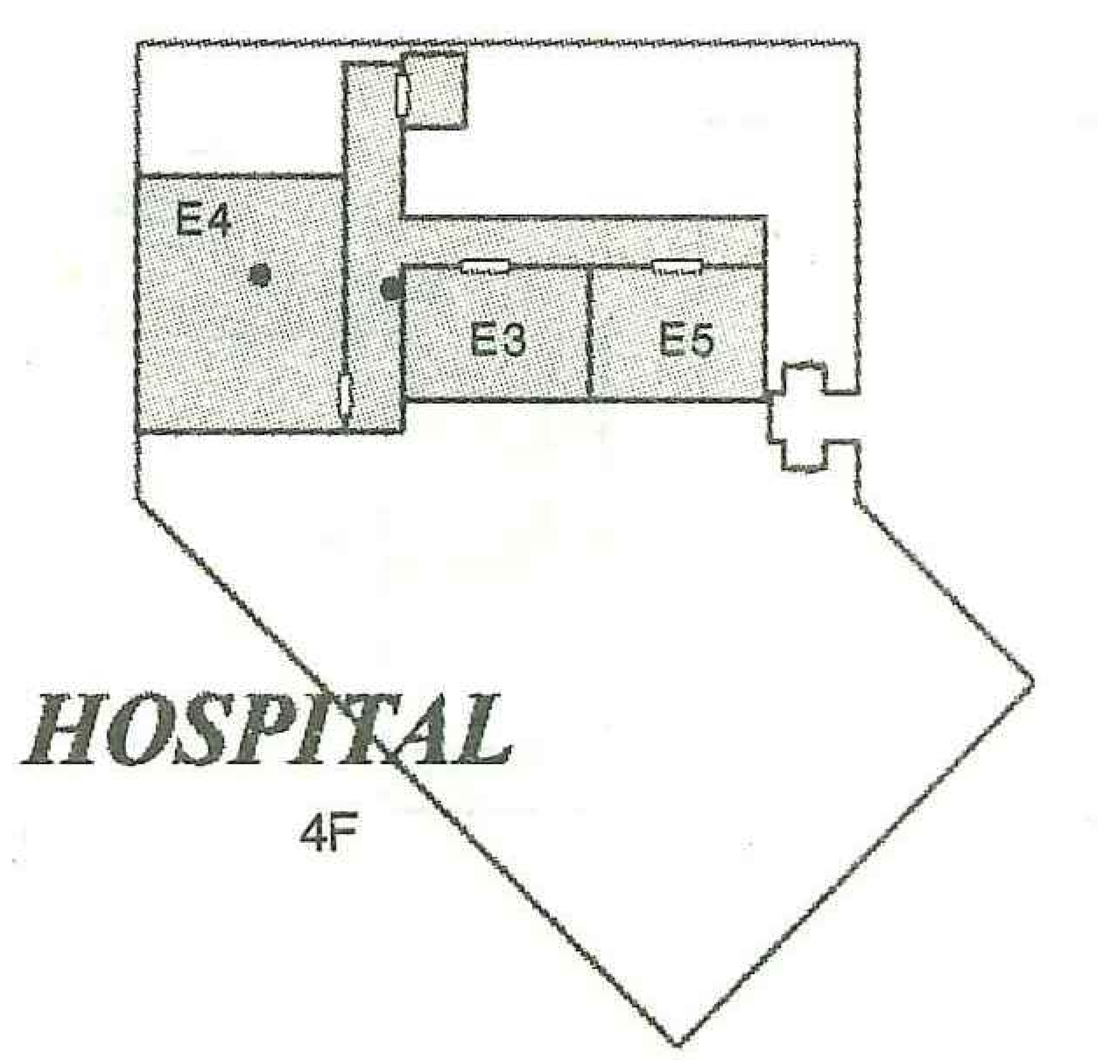
D1房间是一个小教堂，在祭坛旁边的小柜子里放有另一把时计塔的钥匙（调查后发现是“ペゼルのカギ”），它可以被插入阳台（D4）处的锁孔，使铁梯降下。吉尔登上阁楼D5，在东边木架上取得银色齿轮（银の齿车）。另一边摆着一驾老式音乐盒，首先必须记住它最开始奏出的旋律，然后调整A至F七个开关，最后演奏出同样的乐曲，就能把克罗那斯的首饰（クロノスの首饰り）取出。它可以与“リューズのカギ”合成为“クロノスのカギ”。这把钥匙用来打开D3屋里的那扇绿门。

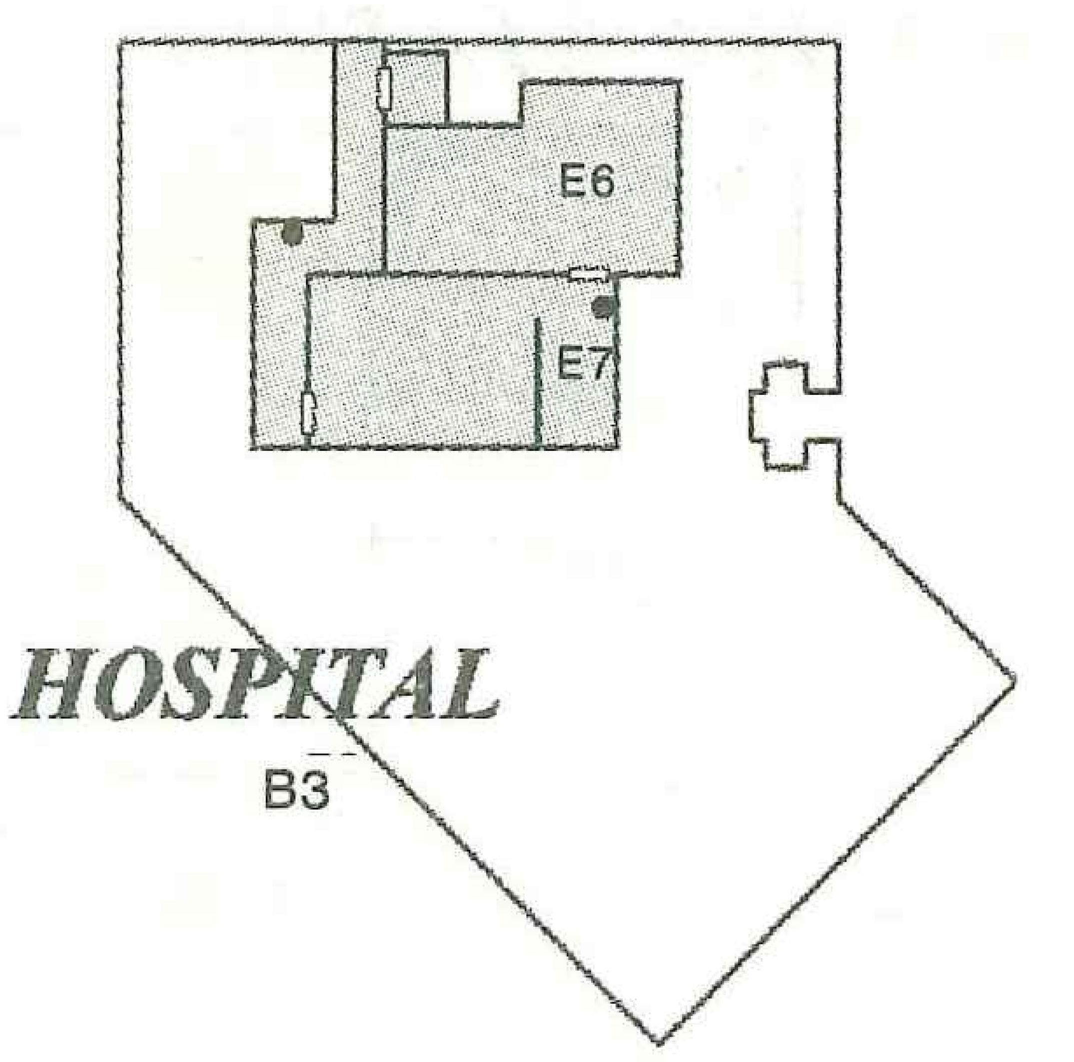
吉尔刚从三层的阁楼下到阳台，追击者就又堵住去路。这里有两种选择：①打开探望灯开关，之使追击者暂时无法睁眼，被吉尔推下阳台；②拔下探照灯电源线，利用积水电晕追击者。两种选择对情节没有影响。

D6处的房间陈列着一些艺术品，墙角的死尸身上有另一份“佣兵の手帐”。三座石像的手中分别持有“水晶の玉”、“黑曜石の玉”、“琥珀の玉”三块宝石，把它们放进墙上三只钟下的小穴里，使三只钟都指向12:00，便能取到金色齿轮（金の齿车）。这里关键是要了解宝石和钟的作用。“水晶の玉代表1小时”；“黑曜石の玉”代表2小时；“琥珀の玉”代表3小时，过去女神的钟为后退一倍时间，现在女神的钟为前进一倍时间，未来女神的钟为前进二倍时间。钟的作用加上钟下放的宝石代表的时间就是拨动的小时数，三个小时数累加就是现在女神的钟前进的小时数。

吉尔把金、银两色齿轮合在一起，得到了克罗那斯的齿轮（クロノスギア），这个齿轮刚好可以装进D5的齿轮箱，于是计时塔的大钟敲响了。与此同时，前来救援的直升机出现在空中，吉尔高兴地跑到庭院里，大声呼喊，希望引起驾驶员的注意。可惜白光一闪，追击者一炮正中飞机，口中仍自念着：“STARS！”







这一战避无可避，唯有硬拼。追击者的火箭弹攻击力虽强，倒还容易避开，可它手臂上的触须却是一件极厉害的武器，不仅出手快，而且范围广，相当的危险，如果你对自己有信心，不如近身攻击，因为它的手抓似乎要弱一些。打倒追击者之后，吉尔也被病毒感染，卡洛斯决心设法救她。

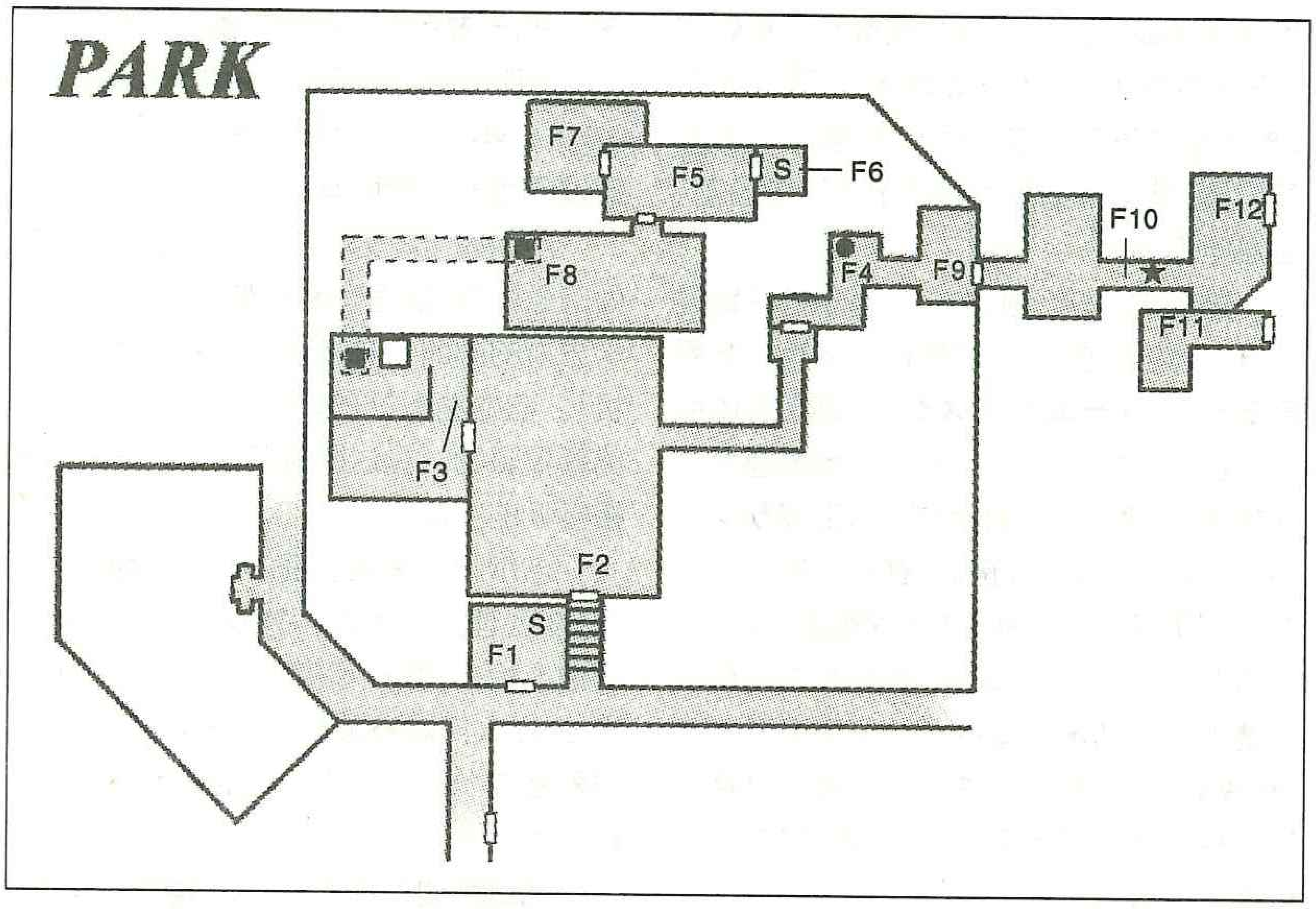
D6的房间里原本有口钟堵在门口，卡洛斯上前推开，走出计时塔，进入西北方一所医院。

医院E1室的架子上有瓶急救剂，在E2处的尸体旁放着“医院长の手记”，墙上贴着医院内部地图，后面桌上有台微型录音机（**テープレコーダー**）卡洛斯按下电梯的开关，发现必须进行声纹识别，使用录音机播放磁上的录音，于是得以使用电梯。

这里有两种路线可供选择（记为分支E）；①先去4层；②先去地下3层。下文选择去4层。

当卡洛斯走进E4房间时，看见尼古拉正在杀死另一名佣兵，他十分震惊，质问尼古拉原因。可是那个佣兵拼着最后一口气拉开了手雷的保险，卡洛斯就地滚到档案架后面，尼古拉则直接跃出窗外！之后，卡洛斯在标本柜前找到了“写真D”和402病房的钥匙（病室**のカギ**）。

先来到401病房（E3），从门边的尸体手中找到一张写有数字的纸条（注意记录）。然后进入402病房（E5），把床后的铁架推到与401房铁架对称的地方（比如401房铁架在西北角，402房铁架就要推到东北角），于是画柜背后的低温箱显露出来。输入那张纸条上的密码，就能取出疫苗素剂（**ワクチン**素剂）。接着前往地下三层的E6处，在屋里找到培养液部件（培养液**ベース**），和“医疗机器**マニュアル**”，打开培养液合成器的电源并装入培养液部件，转动上层Ⅰ、Ⅲ扳手和下层A扳手，使左右两标尺水平线都刚好在箭头处，从而合成出疫苗培养液（**ワクチン**培养液），将其与疫苗素剂合成即得疫苗（**ワクチン**）。



卡洛斯带着药准备回计时塔去救吉尔，突然发现医院门厅已被安装定时炸弹，所余时间只有6秒。他连忙逃出医院，就近找了个掩体，只听一声巨响，医院被夷为平地。

吉尔用过了疫苗之后，病情很快好转，她穿过D6屋里西侧的门，用别针撬开F1的门锁，在屋里找到“写真E”和公园的钥匙（公园**のカギ**），并用它打开了F2处的公园大门。

她先向东走，在F4处的死尸身上找到墓地的钥匙（调查之后才变成“墓地**のカギ**”）和“监视员**への**辞令”。接着返回公园西侧的F3处，从布告栏上撕下公园地图，然后打开北边的喷泉控制箱，在6次移动之内将黑白齿轮位置对调，使池水排走。于是吉尔得以通过下水道进入公园墓地（F8）。

用墓地的钥匙打开管理室（F5）的门，屋中的木柜里有根铁管（铁**パイプ**），用打火机点燃壁炉，等火熄灭后，发现壁炉背后有亮光透过来。用铁管捅上几下，果然打通了一道出口。进入F7，吉尔找到“监视员**の**报告书”、“作战本部**からの**FAX”两份文件，以及公园后门的钥匙（调查后发现是“里门**のカギ**”）。离开之前最好去F6整顿一下，捡起那瓶急救剂，前面是个BOSS。

在墓地中，吉尔又见到了那只水蛭，发现它更大了。它的攻击一般要等吉尔停下不动时才发动，所以可以先停一下引它钻出来再打。尽量在比较宽的地方打它，否则极难回避它的攻击。一段时间之后，有两盏路灯基部松动，此时要立即射击这两根灯柱，令其倒下并短路，水蛭一到立即便可电死。

用公园后门的钥匙打开F9处的锁，在过F10处的吊桥时，追击者再次出现，此时出现分支（记为分支F，这里也是不同结局的分岐点）①把追击者推到桥下；②自己跳下水，进入下水道（F11）。下文以选前者为准。

吉尔把追击者推下吊桥后，立即从F12处的门逃进DISUSED PLANT的G2处。她走进G6屋，发现卡洛斯已经等在这里，同时被告知，浣熊市将在天亮时被一枚核弹彻底解决！现在留给他们的时间已经不多了。

卡洛斯走后，吉尔从屋里找出一份“工

三个瞄准键

R2、R1、L1，这三个键都有瞄准功能。

R1键是自动瞄向敌方某一目标；

R2键可以很方便地瞄向爆炸物（如果附近有爆炸物的话）；

L1键则是在敌人较多时进行目标切换。

需要指出的是，R1键的自动瞄准必须先发现敌人，特别是对背后的敌人，如果不先转身看它一眼就不能自动瞄向它；L1键与R1键配合进行目标切换虽然方便，但不一定会转向离自己最近的敌人，所以手动转向也不可弃而不用。

紧急回避

这是本作的一大创举，在一定程度上弥补了移动不灵活的缺陷，减少了受伤的可能性。在没有举枪状态下，如果受到攻击，当敌人即将击中自己的瞬间，按R1或R2键可以进行紧急回避；在举枪时则可以按“○”键，会优先判定为紧急回避。角色在回避过程中暂时进入无敌状态，就象在玩格斗游戏，而且如果在回避之后立即举枪射击则必然弹无虚发，特别过瘾。

用紧急回避并不能天下无敌，需留意以下几点：第一，在窄小处面对较多丧尸时不可乱用回避，因为无法控制回避移动方向，所以可能闪到丧尸群中；第二，对付丧尸犬等身高较低的敌人，可以先避开一击再开枪，以免浪费弹药；第三，一旦受到围攻，绝不可急于开枪，应装上最强的武器，在连续的回避动作中伺找机会，至少要让敌人尽量集中在面前，因为背后攻击的回避可能性较低。

场管理者の日记”。一瓶急救剂和一把处理设施的钥匙(处理设施のカギ)。随后进入G8,调整喷气口旁边的开关,改变它们的喷气位置,最后来到东墙边的电源控制台前,接通电源。

通往G5的门可以由处理设施的钥匙打开,门边就是地图,控制台上留有一张系统磁碟(システムディスク)。乘电梯(G4)到一层,在G3处找到“处理工场警备マニュアル”,墙上还有处理样本(处理サンブル)。然后进入G7处房间,铁柜上有瓶急救剂。把(处理サンブル)放入左侧的机器,依次调整A、B、C三个旋钮,使A、B、C三层波形叠加后与顶部波型吻合,从而打开了通向G9处的门。但在去G9之前,要把处理设施的钥匙背后的条码卡插入G7东南角的机器进行改造。

在G9处,吉尔受到尼古拉的枪击,但突然出现的追击者杀掉了尼古拉,也算是帮了吉尔一回。吉尔把系统磁碟插入东墙上的读取装置,便转身走入G10房间。原来这儿是垃圾倾倒处,而距最近的倾倒时间只有4分钟了,偏偏在这种时候,追击者也来凑热闹。这次必须熟练使用R1和R2两种瞄准方法,经常射击阀门使腐蚀液喷出,这一来可以伤害敌人,二来具有阻挡敌人前进的作用,正好可以开上几枪。打倒追击者后,会有一张“伞”的钥匙卡(カードキー)滑落出来,先要在门边刷卡才能开门离去。

回到G8处,用钥匙卡起动升降机,来到G13处,再用改造过的处理设施的钥匙开启门锁,即可取得火箭炮(ロケットランチャー)。

用钥匙卡打开G11处的卷帘,来到G12处的通讯室。这里有瓶急救剂。吉尔听到了卡洛斯的呼叫,并装备上(レーダー受信机)。在她准备打开地道盖时,核导弹接近的警报骤响,雷达屏幕同时显示出一个慢慢接近的红点。

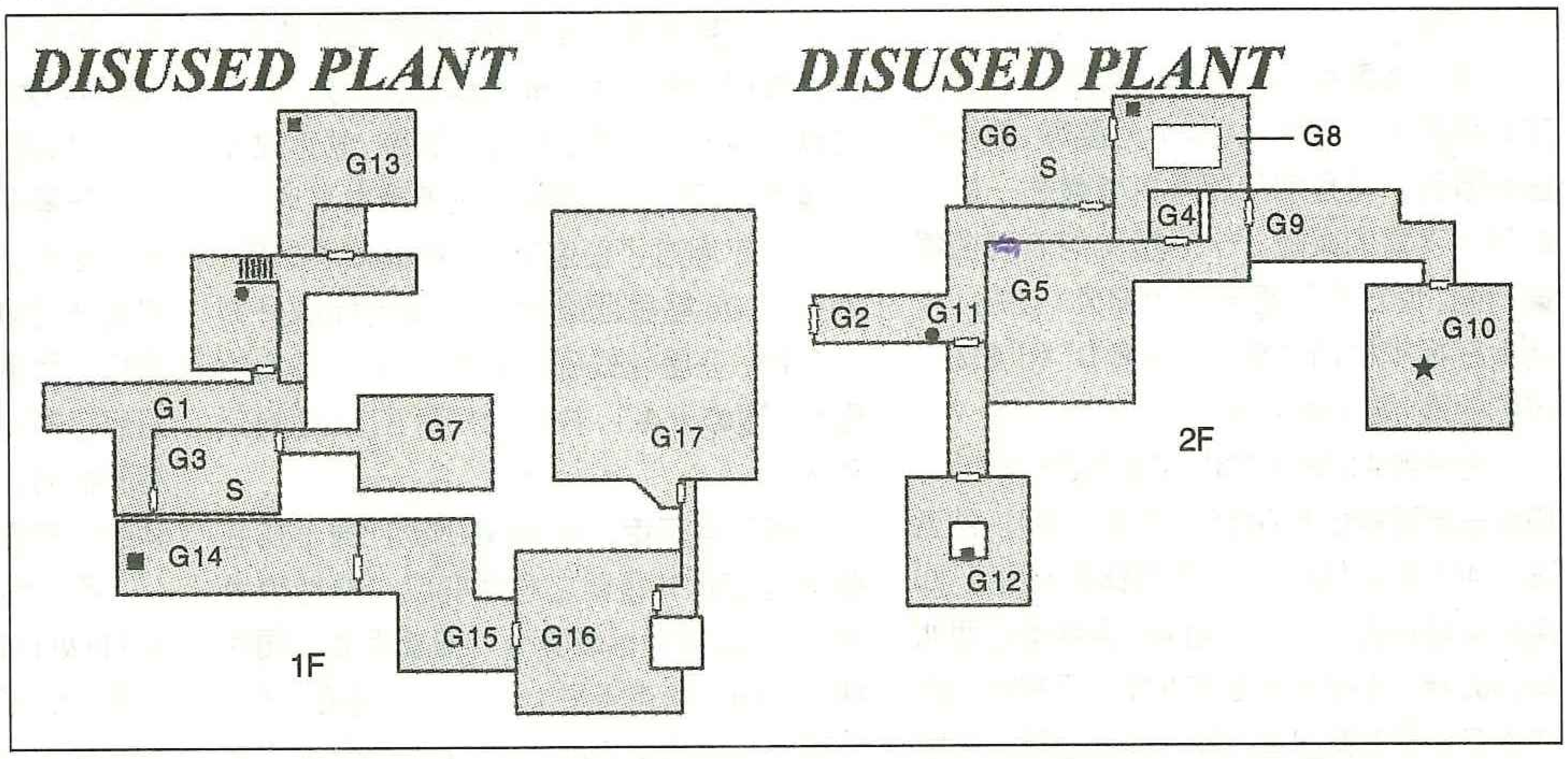
吉尔爬下铁梯,在G14处的墙上找到“烧却处理工场マニュアル”,又从G15处的地上拾起“极秘写真ファイル”。她刚走进G16,大门就被破坏而无法打开,而这里居然藏着“伞”公司的另一项密秘武器——粒子炮!

调查旁边的控制器,发现能源不足,而三个亮灯的地方就是三处电源,要按照1、2、3的顺序把电瓶分别推进基座,大炮才能发射。

才把1号电源接好,追击者就又出现在眼前,不过只要你跑得足够快,就根本不用理它,先把三处电源都接好,再回身招呼它,因为只有这时攻击才有效。你可以引它到炮前,让粒子炮帮忙打上一下,在对它造成一定伤害后,它就会自己爬到第一炮打开的豁口里,再一炮就能要了他的命。同时,通向G17的小门打开了。

就在吉尔准备进门时,追击者又蠕动起来,这时有两种选择:①杀死它;②不去管他,先逃走。不论选哪项都没关系,当然杀死它会比较解气!

吉尔乘电梯来到G17,卡洛斯已弄到一架直升机在这里相候。二人终于逃出了这恶梦一样的城市,身背后,干涩的蘑菇云正试图抹掉一切。



“生物危机2”攻略特别附录

分支情节简介

分支A:如果选择第二项,先躲进警察局,则暂时无法得到密码,必须先去B6处取另一张S.T.A.R.Sカード再到B2的计算机处使用。以后的情节与上文相同。

分支B:如果先去报社,会在C7处遇见卡洛斯,追击者也会袭来,这时又有选项:①跳窗逃走;②躲在屋里(这两个选项与前文中先去餐厅遇到追击者时的选项在本质上是一样的)。如果选后者,追击者会被暂时炸晕,然后去餐厅的地下道里取“绿の宝石”;选前者就要落到C16处,还是要去餐厅取“绿の宝石”。

分支C:如果逃进地道,水管会发生破裂导致地道里积水,此时一定要及时从墙上的隐藏通道爬出去,来到餐厅正门外,此后的情节与前文大同小异。

与分支B、C有关的几处剧情:在分支B处不论先去哪里,只要在遇到追击者时选择了逃跑(不论是跳窗还是钻地道),而且在附近又被追击者发现时也不打倒他(也就是说,追击者此次出现一直没有被击倒过),那么当吉尔去加油站(C14)取添加剂时,尼古拉会来检查修理间,卡洛斯反倒不会出现。加油站爆炸时,尼古拉生死不明……

再发展到A11处取添加剂时,会看见卡洛斯万般无奈之下,开枪杀死一名正在丧尸化的队友——莫非。

分支D:若选择使用紧急制动器,则电车同样会撞进计时塔,但会以D8处为起点。这时先要去D1处取(リューズのカギ),再去D7处取(ペゼルのカギ)。当直升机坠毁后,吉尔与追击者对决之前,卡洛斯会帮忙打坏追击者的火箭筒。

分支E:要是先去地下三层,就会在E7处见到另一个佣兵,他打开保险箱,却被里面的炸弹当场炸死。

分支F:如果吉尔自己跳下吊桥,则会在G1处受到丧尸围攻,被卡洛斯救下。各重要物品的位置与前文相同,解迷顺序可自行决定。当吉尔从G5处出西北角的门时,会被尼古拉袭击,并看见他进入G11处的门里,到G9时他就不会出现。等吉尔拿到“カードキー”并进入G12找到“レーダー”受信机之后,尼古拉会驾驶直升机扫射通讯室,这时可以选择与尼古拉进行无线电联络或者将其击落(火箭筒一发OK),不论哪一项都不影响后面的情节。最后,有另一个男人驾机接卡洛斯和吉尔脱险,而且他的声音又很耳熟……

文/里昂　责编/PERFECT

沈阳华隆游戏批发中心

(批发 零售 邮购 维修)　　诚招各地动画 VCD 经销商

本月特价商品 原装索尼 PS(7001、7503),送双柄、变压器、AV 线、直读、记忆卡,5 款精典游戏(可自选),售 1150 元,邮费 50 元。彩色 GB 机 500 元,邮费 30 元;超薄夜光 GB390 元,邮费 30 元;超薄 GB 机 270 元/台,邮费 30 元;随机购 GB 卡,可免 GB 卡邮费。

★原装索尼 PS(5501、7501),配置与上述 7001、7503 相同,售 1050 元,邮费 50 元
★原装土星机,送双柄、AV 线、变压器、直读、5 款游戏、记忆电池,售 740 元,邮费 50 元
★原装 WS 手掌机,450 元,原装 NGP 彩色掌机(送卡)890 元,邮费均 30 元
★超任三合一光碟机,送 5 金碟(1800 个节目),双柄、变压器、AV 线,售 1080 元,邮费 50 元
★原装 128 位 DC 机,送原装柄 1 支、AV 线、专用大功率变压器,售 1580 元,邮费 50 元
★世嘉 MD 彩色手掌机,550 元,邮费 30 元,专用变压器 15 元,邮费 10 元

128 位 DC 机配件: 邮费 15 元/件,振动器 200 元,手柄 200 元,专用摇台 280 元,专用大功率变压器 50 元,记忆卡 190 元,DC 与电脑连接器(VGA · BOX)150 元,RGB 线 35 元,S 端子线 30 元,99 拳王 400 元,快打刑事 2,400 元,索尼克 200 元,VR3 代 200 元,世嘉拉力 300 元,街霸 3 代 400 元,兰刺 350 元,旋风摩托,方程式大赛均 150 元,灵魂力量 430 元,高达 400 元,死亡之屋(含枪)750 元,方向盘 500 元,邮费 30 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄	130	15	PS/SS/N64 三用方向盘/振动方向盘	180/220	40	PS 原装光头(5xxx,7xxx 系列用)	260	15	SS JVC 光头/三洋光头	110/130	15
PS 野牛振动柄/PS 双振柄	100/80	15	PS PDA	420	15	PS 原装短线光头(1001,3500,5903 用)	180	15	SS 记忆卡/金手指 + 书	75/60	15
PS 震动椅垫(对应全部游戏)	200	30	PS 与 PDA 外型相同记忆卡	35	15	PS 15B/30B/120B 记忆卡	15/35/45	15	超任制转/AV 线/双线火牛	55/10/30	15
PS DDR 舞蹈跳垫	100	30	PS 飞行摇杆/原装 3D 震动摇台	75/240	25	PS 手柄延长线/PS RGB 线	10/20	10	超任金碟 5 片(送目录)/目录	100/10	15/3
PS 震动背心(对应全部游戏)	150	30	PS 超强纠错 VCD 电影卡/四打分插	230/90	15	PS R5 振动柄/绝招王柄	100/50	15	超任连发柄/普通柄	20/15	15
PS 双人街机大摇台(直插 PS 机)	180	40	PS 中文金手指卡 + 99 新书	45	15	PS HORI 格斗连发柄	40	15	拷贝超任节目(需写节目编号)	3/张	10
PS HORI 原装单人大摇台	130	25	PS 专用制转/鼠标	40 /38	15	SS 遥控手柄(2 只)	145	20	N64 通用金碟(1 - 6 张)	25/张	10
PS 铁手振动枪(可玩化解危机)	65	15	PS 专用精美挎包/对战线	25/15	10	SS 4M 加速卡(对应龙与地下域等)	75	15	GB 充电电池组 彩机/薄/厚	40/35/35	10
PS 原装带退膛振动枪	160	15	PS 北通透明专用震动方向盘	240	30	SS 13 合 1 卡(4M 加速、记忆、金手指)	130	15	GB 音箱/摇杆/变压器/放大镜	15/10/10/15	10
PS 化解危机振动枪	65	15	万用制转(可用于 VCD 电影卡)	120	15	SS 液晶屏记忆手柄(可记忆和杀)	35	15	GB 精美挎包/GB 小挎包	35/20	10

日本卡通动画 VCD 新登场,日(粤)语发音,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,8 元/片　　经典日剧 VCD 精选,中文字幕,8 元/片　　邮费一律 15 元

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称(日剧)	片数
银河英雄传说 TV 版(上部)	13	浪客剑心追忆篇 4	1	大运动会,青色宝贝	9,6	GTO(麻辣老师)Ⅰ Ⅱ	12,12
幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	封神演义,特遗队	2,6	圣斗士星矢 - 钢铁神兵	6	高校教师,不老的传说	11,12
金田一少年事件薄	13	柯南 - 精选集	1	枪神,能量宝石	13,1	好消息,苏醒之金狼	12,11
万能文化猫娘	6	柯南 - 来自黑暗组织女子	2	时空转超,赏罚分明金猎人	6,9	非洲之夜,恋の暴走特急	11,12
GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	圣传,魔女宅急便	2,2	冒险少女娜汀亚	2	老师的奇遇 2,东京大学物语	3,10
口袋怪物,头文字 D	13,10	无限地带 23	6	星方天使(星方武侠)	1	新闻女郎,101 次求婚	11,12
烈火の炎,电脑战队	14,3	GTO(动画版)1 ~ 4 集	4	倒凶 + 将传,游戏王 2	1,2	恋爱季节,恋爱本色	12,12
高桥留美子之作 - 人鱼の伤	1	心跳回忆(动画版)Ⅱ	1	星界之纹章	1	透明人间,成田离婚	13,10
99 拳王,98 拳王	1CD,1CD	高达 08MS 小队,剧场版	6CD,1CD	超时空要塞 - 可有记起的爱	2CD	东京爱情故事,青之时代	11CD,11CD
青之 6 号(1 - 3),绝爱	3CD,1CD	高达 08MS 小队完结篇	1CD	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3CD,4CD	一吻定情 1,2	12CD,6CD
病毒(99 日本第一部全 3D 人形动画)	3CD	高达 0080,高达 0079	3CD,6CD	超时空要塞 7,爆炎	1CD,2CD	恶女,一个好人	11CD,11CD
剑风传奇,太空 8	13CD,1CD	高达 0083,剧场版	6CD,2CD	新世纪 GPX,圣魔战记	2CD,1CD	带面具的女人,恋爱世纪	10CD,11CD
橙路 TV 版,剧场版	24CD,1CD	高达 0079 - 大地上之高达	9CD	圣子到 BOY,饿沙罗鬼	12CD,7CD	东京仙履奇缘,小报	11CD,10CD
樱通信,少女革命	6CD,3CD	高达 F91,高达马沙反击战	2CD,2CD	To Heart,勇者斗恶龙	1CD,10CD	悠长假期,成田离婚	11CD,10CD
碧奇魂,碧奇魂 2	6CD,1CD	高达 W - 停不了华尔兹	2CD	安达充 - 阳光普照,大学物语	1CD,2CD	老师你知道吗?	12CD
JOJO 冒险,我的爱神	3CD,3CD	高达 W - 战场之回忆	4CD	银河铁道 999,魔装机神	1CD,6CD	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12CD,14CD
幸运女神(我的爱神续集)	4CD	高达 V(20 周年纪念版)	7CD	城市猎人 - 爱与缩命连发枪	2CD	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12CD,14CD
舞夜凶眼,幽灵公主	2CD,2CD	新世纪福音战士,剧场版	13CD,4CD	- 便衣女刑警	2CD	24 小时急症室	12CD
樱花大战全集(1 ~ 4)	2CD	DNA^2,电影少女	5CD,3CD	- 百万黄金	1CD	沙滩小子,16 岁新娘	12CD,10CD
她和他的故事(1 ~ 14)	8CD	孔雀王,暗黑破坏神	3CD,3CD	- 海滩之战	1CD	偶像妈咪,舞夜风铃	12CD,12CD
心跳回忆 - 动画版	1CD	魔术士 · 奥芬,怪医秦博士	4CD,3CD	- 天才犯罪教授	2CD	神,只是再多一点时间	12CD
魔法骑士,特别篇	6CD,2CD	3X3 圣魔传说Ⅰ、Ⅱ	4CD,3CD	X 战记,99 城市猎人	2CD,2CD	庶务二课,沉睡森林	12CD,12CD
五星物语,七都市物语	1CD,1CD	罗德岛战记	9CD,6CD	库伦魔法史,3X 猎人	6CD,2CD	金田少年事件簿,心跳回忆	9CD,2CD
Wei β Krues (白色猎人)	9CD	南海奇皇(新世纪福音战士之后剧作)	6CD	柯南 - 两大杀人事件	2CD	爱情白皮书,魔女的条件	11CD,11CD
魔法阵都市,梦幻骑士	11CD,5CD	真三一万能侠(世界最后の日)	7CD	- 引爆摩天楼	2CD	三姐妹侦探团,16 岁新娘	10CD,10CD
英雄本色,AD 警察	1CD,1CD	EAT - MAN(食人)	6CD	风之名将,天地无用	2CD,2CD	**日本经典音乐 CD,10 元/片**	
圣斗士星矢 - 真红少年	1CD	力古斯托拉宇宙战记	6CD	超能部队(超能力大战)	1CD	樱花大战Ⅰ、Ⅱ,幽游白书	2CD,1CD
侍魂(1 ~ 2),街霸 2	2CD,2CD	兽兵卫忍风帖,枪神	2CD,3CD	银河英雄传说系列	8CD	心跳藤崎诗织,歌曲精华篇	1CD,1CD
大友克洋 - MEMORIES(记忆)	2CD	浪客剑心 TV 版,剧场版	12CD,2CD	MASTER KEATON	2CD	太空 8 主题歌,浪客剑心歌集	1CD,1CD
逮捕令恋爱后补生	2CD,1CD	浪客剑心 - 追忆篇(1 ~ 3)	3CD	非常偶像(KEY)	2CD	机械人大战 F 主题歌	1CD
银河少女警察,地狱先生	1CD,1CD	重战机(电影版),千年女王	2CD,2CD	东京巴比伦,真女神转生	1CD,2CD	超时空主题歌,加强版原声带	1CD,1CD
透逗魔道士,超人学园	3CD,2CD	哥布拉(电影版),火圣旅团	2CD,1CD	不可思议剧场版,风之谷	2CD,2CD	新世纪 EVA,机动战士精选集	1CD,1CD
火魅子传(1 - 4),W 杀人课	4CD,2CD	风魔小次郎,北斗之拳	3CD,2CD	破邪大星,寄生前夜(真人版)	3CD,2CD	电视卡通主题歌总动员精华Ⅲ	1CD
吸血鬼美夕,吸血姬美夕	6CD,2CD	Lain(玲音),亚基拉	5CD,2CD	课本没教的事,猛鬼校园	2CD,6CD	宫崎骏主题歌,罗德岛战记	1CD,1CD
火宵之月,水晶国传说	2CD,3CD	天空战记,斗神传	3CD,2CD	攻壳机动队,特搜机动队	2CD,3CD	99 特新日本歌曲精选Ⅱ,Ⅲ	2CD
高达 W,Z,ZZ	17CD,17CD,16CD	超时空要塞 TV 版	12CD	超时空要塞 7,梦幻世界	4CD,1CD	古灵精选(橙路)单曲精选	1CD

特别推荐
★全新 N - P 双制 6 吋彩监,自带天线,可收看全部有线节目,有 AV 端子,可配接 DC、N64、PS、SS、MD、FC 游戏机,也可配接 VCD 机,画质清晰,色彩鲜艳,造型美观,可旋转视角。售价 480 元,邮费 30 元。
★利用电脑彩显玩游戏,看 VCD 已不是梦想,多功能 VGA · BOX 可与任何电脑彩显相连接,适用于 DC、N64、PS、SS、MD、VCD 机、摄像机、总之只要有 AV 端子输入,即可实现您的梦想,高清晰的画质给您一种全新感觉,售 480 元,邮费 20 元。

二手货市场:
★九成新,超任 + 博士 7(32M),送双柄、AV 线、变压器、正常使用,随机送 20 片软件,售 650 元,邮费 50 元
★PS(5501、7501)/土星机,保正常使用,送双柄、AV 线、变压器、10 款精典游戏,PS 机送记忆卡,售 790 元,邮费 50 元
★原装 3DO 机,正常使用,送双柄、变压器、5 款游戏、AV 线,售价 280 元,邮费 50 元,3DO 专用 VCD 电影卡 180 元,邮费 30 元
★12 吋 N - P 双制小彩王数字电视,送遥控器,可收 90 频道(显像管为电脑彩显),可外接任何游戏机,画质清晰,售 580 元,邮费 80 元
★索尼特丽珑 N 制彩监,有 RGB、S 端子、AV 端子(本店所售 RGB、S 线可用于此彩监),保正常使用,外观、画质均好,29 吋售 1200 元,25 吋售 900 元,邮费 150 元,14 吋原装各品牌 400 元,邮费 80 元。邮购彩监的顾客,当地须有火车站,木箱运输,安全可靠,若有电话请写清。

函索 VCD、PS、SS、GB 目录,3 元/种,须回程信封,贴足 0.8 元邮资。大量 PS、SS 软件,5 元/张,邮费 15 元,将所购品名写在汇款单附言栏中。

GB 卡见第 9、第 10 期广告 | 大量回收 PS、SS 二手机 | DC 大作沙木售价 550 元,邮费 15 元,其它作品电话联系。

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员,包教包会。详情电话联系:024 - 22521225

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号　收款人:李彬　邮编:110002
电话(传真)024 - 22521225　批发专线(只限批发)013904007836　013909820456
乘车路线:北站乘 209 路,南站乘 216 路,到北市场下车,北市邮局北行 60 米,北市市场大厅一楼内 18C 号
分店地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店　联系人:马宏杰　电话:024 - 23510278
邮编:110001 南站长途客运站南行 300 米,南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机,速度快、价格廉。

广告速递



电子游戏原画设定6

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于11月中旬出版发行《电子游戏原画设定6》。

本书以美少女原画为主，介绍大家熟悉的动漫、游戏中的角色，还将继续介绍"高达"机体的第4部分及最新游戏的原画资料。每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色48页，用进口铜版纸；黑白176页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65010344　(010)64447183

安徽合肥游戏之屋

游戏专营店

本店专营 DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来信，来电查询。

☆本店备有多款动画 VCD 及经典日本偶像剧场 VCD，品种齐全，质量优良。

☆本店现有二手土星及索尼机存货，确保质量，并以 SS 400 元/台，PS 700 元/台(配双手柄及电源)低价对外出售，邮资 20 元/台。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整、准确的填写，索取资料一律免费，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况以便本店查询。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都向东 80 米)

邮编：230001　电话：(0551)2661691　联系人：杨健

淮南地区连锁店：超腾电玩专营店

联系人：胡先生　电话：(0554)6645278

阜阳地区连锁店：古商城电玩专营店

联系人：肖先生　电话：(0558)2260314

南京地区专营连锁店：风云电玩专营店

一店地址：南京市同仁市场 905　电话：(025)3229766

二店地址：中央路 359 号　电话：(025)3462500

好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！

安徽·阜阳

四通游戏软件专卖厅

☆全范围全机种二手货回收

☆多层次、多品种，电玩商品贴换！

新到日本动画 VCD、世嘉 MD 卡带、GB 彩卡百余种，并提供各种电玩商品及周边配件，欢迎新老客户咨询选购。

赠：2000 年精美台历、休闲双层保温杯

安徽地址：皖阜阳市颍河西路 77 号四通游戏专卖

传真：0558－2298334　邮编：236000

邮购：张秀梅

好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！

好东西，总与好朋友一起分享！好东西，总与好朋友一起分享！

天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：

1、索尼 PS、土星 SS，各型号主机及周边配制(老节目 3 张/10 元)

2、组装各型号游戏专用电脑

3、彩色、夜光、黑白 GB 机(百余种卡)

4、十六位世嘉Ⅱ型机(全兼容、双制式)(百余种节目)

5、八位机(50 元/台)学习机(95 元/台)(百余种节目)

6、日本动画卡通片(百余种节目)

服务：在新光经营部专业维修索尼、土星、超任机，并有二手买卖业务。

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感，每天都有新产品，每天都有新节目。

新光专卖：和平区滨江道 91 号

电话：27128075　劝业至解放桥中间

大明专卖：南开三马路 20 号

电话：90951367　天津商场往南 200 米

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年11月1日~99年12月1日)

本店所售GB卡均免邮费,目录所登价格即为实际汇款金额

华冕GB专营店专营GB手掌机配件和卡带,黑白单卡、合卡、彩色单卡、合卡,样样俱全,价格低。GB卡以旧换新(仅限本店所购卡,因特殊原因外省顾客不可换卡)　服务咨询电话:64077134　联系人:李欣　地址:鼓楼东大街177号

华冕次世代游戏机专营店专营索尼游戏站、土星128位DC机及配件。购物环境舒适,品种全、价格低、服务好、质量保证,新金手指密码免费赠送。　服务咨询电话:64053225　地址:鼓楼东大街179号

		单价	邮费
GB手掌机	原装GAME BOY彩色手掌机(配原装电池)	520	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机(配原装电池)	285	20
	原装GAME BOY夜明超薄手掌机(配原装电池)	390	20

GB手掌机单卡

格斗类		NBA JAM	25	口袋恋爱	25	口袋妖怪(黄)	34	大海战	22	口袋妖怪大竞赛	32	索尼克6	21
铁拳3	35	96NBA	23	超魔神英雄传	25	化石创世	50	三国志(中)	25	大力工头	22	复仇者	28
95格斗王	23	97FIFA足球	21	侏罗纪(中)	58	大贝兽物语	28	沙漠风暴	28	阿拉丁	21	真实的谎言	24
96格斗王	23	98FIFA足球	23	恐空	21	高气压术	25	动作ACT类/射击类		洛克人4	20	动物乐园	21
97格斗王	66	胜利11人足球	26	鸡蛋仔俱乐部	22	鬼太郎	25	特殊警察	25	洛克人5	24	摩登原始人	21
饿狼传说2	23	卡比之星	25	恐龙蛋	22	天外魔境2	28	空中霸王	30	洛克人8	28	恶魔城	21
饿狼传说3	23	四驱车1	25	养成机械人	40	西游记	22	忍者龙剑传 25		口袋妖怪(紫)	65	机械战警3	21
斩红郎无双剑	28	四驱车2	25	RPG类		无敌金刚	22	大金刚	25	侏罗纪公园	22	异形3	25
街霸2	25	J联盟足球	21	圣剑传说	38	悟空飞翔传	26	大金刚3	28	鸟人战队	21	上尉密令	22
世界英雄	25	荣光足球	21	光之继承者	38	游戏王	42	魂斗罗	23	花木兰	25	名侦探柯南	25
幽游白书	21	F—1赛车	25	王国物语	38	复刻版3	35	怒之要塞2	25	蚯蚓战士	21	名侦探柯南2	25
真人快打3	22	叮当赛车	25	公主钟声	38	数码怪兽	75	忍者神龟3	25	丛林冒险	21	小鬼当家	22
快打功夫	22	钓鱼	25	月影村的怪物	25	SLG类战略		X超人	25	玛莉3	27	蜘蛛人	22
魁男塾	22	爆钓列传	28	暗黑封印	25	SD机械人大战	38	玩具总动员	21	玛莉6	25	死亡禁区	22
GB快打	22	国际象棋	25	吞食天地3(中)	23	98海战	25	妖怪二代	22	玛莉7	25	无赖战士	24
杀手学堂	21	GOGO赛车	25	太空战士(中)	32	国道物语	22	热血硬派	22	炸弹人	21	激龟2代	25
体育类		天使之翼	21	口袋妖怪(红)	26	海陆空大战	25	风中奇缘	21	虎鸽	21	双截龙	22
篮球飞人2	21	养成类		口袋妖怪(绿)	26	星际战争	25	鬼马小精灵	21	恐龙猎人	21	狮子王	22
滑板小子	26	美少女战士	23	口袋妖怪(青)	26	牧场物语	25	幸运的卢克	21	蝙蝠侠	21		
99冰球	26	桃太郎电铁	25	口袋妖怪(紫)	65	第二次机械人(中)	34	木偶奇遇记	21	索尼克5	21		

GB彩色单卡

游戏王	43	人猿泰山	55	坏玛莉2	52	勇者斗恶龙	50	塞尔达传说	38	游戏王2	70
信长野望	40	大盗伍佑卫门	40	格斗霸王	60	炸弹人	60	口袋弹珠台	40	罐头怪兽	46
情书3	39	垂钓巴斯鱼	40	怪兽GOGO	60	炸弹人RPG	60	影舞者	40	口袋弹珠台(振动)	96
飞龙拳	38	蚁哥正传	35	罗德岛战记	36	学级王	60	蜥蜴人	42	顶级赛车(振动)	96
玛莉3	40	真人快打4	36	吉米过去篇	40	牧场物语2	55	兔宝宝3	37	昆虫博士2	58
3D丛林冒险	35	卡米罗	40	叮当猫赛车	40	首都高校赛车	45	泡泡龙4	42	海陆空大战2	37
血腥咆哮	39	女神转生外传	36	大金刚	40	99NBA	40	孤岛的冒险者	45	巴斯钓鱼	38
口袋魔珠	40	大贝兽物语2	45	拉力赛车	45	狂热节拍	40	呼呦呼呦	43	三国志2代	48
心跳回忆	61	女神转生外传二代	38	大富翁	35	麻雀王	40	小偷王1	40	WWF摔交	40
心跳回忆(虹色青春)	61	黑超特勤组	40	保龄球	40	顶级赛车	45	小偷王2	43	J联盟足球	60

GB手掌机合卡

003001	勇者斗恶龙,名侦探柯南,音速小子5	65
003002	勇者斗恶龙,三国志3,圣剑传说	65
003003	勇者斗恶龙,三国物语,新SD骑士外传	65
004001	第四次机械人大战(中),太空战士4(中),吞食天地(中),三国志3(中)	65
005001	太空战士4(中),吞食天地3(中),三国志(中),格斗天王96,圣斗士星矢	68
005002	96格斗之王,幽游白书,魁男塾,成龙功夫,绝对无敌	34
006001	口袋妖怪(黄),太空战士4(中),魂斗罗6,N64玛莉,冒险岛2,忍者龟3	68
006002	96格斗王,95格斗王,饿狼3,幽游白书4忍者龟3,忍者龙剑传	45
007001	太空战士4(中),太空战士外传(英文),第二次机械人大战(中),第一次机械人大战,皇家降魔录V,创世纪外传	68
007002	魂斗罗6,汤尼兔宝宝,冒险岛2,大坦克,炸弹杰克,打击方块,仓库番2	30
007003	96格斗,饿狼传说3,炸弹人2,魂斗罗6,冒险岛3,米老鼠4,蜡笔小新4	42
008001	心跳回忆2(彩),口袋妖怪(黄),三国志(中),新机械人大战(中),吞食天地3(中),太空战士4(中),口袋情人2,超魔神英雄传2	140
008002	格斗天王96,98世界杯足球,洛克人3,轰炸队3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,极速赛车	45
008003	格斗天王96,饿狼传说3,男儿当入樽,天使之翼,热血躲避球,绝对无敌,扑克王,俄罗斯方块	45
008004	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	30
008005	96格斗天王,音速小子5,恐龙战队,沙漠风暴,幽游白书4,恐龙格斗,战斗忍者蛙,神龙传	44
009001	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,七龙珠(悟空飞翔传),冒险岛2,玛莉医生,打砖块,坦克大战,锄大D	45
009002	第二次机器人大战,三国志(中文),圣剑传说,魔界塔士2,女神转生外传2,鬼神降临,信长野望,骑士物语,大战争	63
009003	阿拉丁,沙漠风暴,汤姆,比利足球,唐老鸭2,热恋四驱车,网球,龙战士,仓库番	40
009006	口袋妖怪(黄),女神转生外传,女神转生2,三国志3(中文),吞食天地3(中文),太空战士4(中文),第二次机器人大战,七龙珠,天使之翼	96
009007	口袋妖怪(黄),口袋妖怪(青),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),96格斗,太空战士4(中文),三国志(中文),大战争,信长野望	93
009008	地底虫,音速小子5,蓝色小精灵2,魂斗罗6,法拉力赛车,玛莉医生,炸弹杰克,摩托车大赛,俄罗斯方块	40
009009	太空战士4(中文),三国志3(中文),天外魔境3,超魔神英雄传,信长野望,大战争2,太空统治者(中文),天外的来客,乱世英雄(中文)	70
009010	首都高赛车(彩),青蛙历险(彩),玛莉兄弟,炸弹杰克,玛莉医生,太空异形,热恋四驱,俄罗斯方块,打击方块	30
010001	太空战士4(中文),第二次机器人大战(中文),大富翁(中文),三国志(中文),吞食天地3(中文),口袋侏罗纪(中文),圣剑传说,咕噜咕噜魔法阵,魔界塔士2,秘宝传说,女神转生外传2	90
010002	格斗天王96,双截龙1,双截龙2,双截龙3,洛克人1,洛克人2,洛克人3,魂斗罗1,魂斗罗2,热血硬派	45
010003	口袋妖怪(青),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),第四次机器人大战,太空战士4,信长野望,玛莉医生,坦克大战,网球,炸弹杰克	65
010004	98FIFA,饿狼传说,热血排球,明星曲棍球,热血高校,实况搅球,实况明星足球,花式桌球,乒乓球大赛,大灰狼学高尔夫	40
011001	太空战士4,吞食天地3(中文),第二次机器人大战(中文),三国志3(中文),信长野望2(彩色版),大盗伍佑卫门2,恶魔城3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	90
011002	饿狼传说3,格斗天王96,侏罗纪公园,NBA篮球,兔宝宝2,热血足球,双截龙3,智慧方块,打砖块,仓库番,坦克大战	45
011003	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,出奇老鼠	45
011004	格斗天王96,饿狼传说3,悟空激斗传2,98街头赛车,魂斗罗,幸运猴子,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,打击方块,控金块	45
011005	96格斗天王,侏罗纪公园,新蓝色小精灵3,虎鸽2,新虎克船长,法拉利赛车,魂斗罗6,顽皮熊,大飞鸭奇遇记,捍卫战士2,科学怪人	44
011006	太空战士4(中文),三国英雄传(中文),三国志3(中文),天神怪战,海陆空大战,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,神机世界3,吞食天地3(中文),太空大帝(中文)	70
012001	勇者斗恶龙(彩),坏玛莉2(彩),陆海空大战2(彩),大富翁(彩),英雄骑士传(彩),口袋妖怪(黄),新机器人大战(中文),三国演义英雄传(中文),太空战士4,音速小子5,泡泡龙2,N64玛莉	145
012002	口袋妖怪(黄),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),新机器人战士大决战,杰克DJ,游戏王,三国志(中文),第二次机器人大战(中文),太空战士4(中文),95格斗,96格斗,饿狼传说	143
012003	海陆空大战2(彩),太空战士4(中文),大富翁(中文),月影村的怪物,三二四驱车,吞食天地3(中文),鬼太郎,三国志(中文),勇者之剑,新机器人大战,魔界塔士,神魔大战	90
012004	96格斗,男儿当入樽2,轰炸超人3,魂斗罗,冒险岛3,雪人兄弟,米奇老鼠,超级玛莉兄弟,役满,打砖块,智慧方块,俄罗斯方块	45
012005	玛莉欧5,玛莉欧4,玛莉欧3,玛莉欧2,玛莉欧1,玛莉欧轰炸,玛莉医生,玛莉撞砖,玛莉耀西的蛋,玛莉迷魂车,玛莉小精灵,玛莉地道先生	68
012006	勇者斗恶龙6(彩),怪兽最强战士(彩),天使盗贼王(彩),罗德岛战记(彩),口袋妖怪(青),口袋妖怪(红),口袋手册(女子同级生),牧场物语,三国志(中),吞食天地(中),太空战士4(中),第二次机器人大战(中)	150
012007	勇者斗恶龙6(彩),坏玛莉兄弟2(彩),塞尔达传说(彩),口袋妖怪全集(口袋魔珠(彩),魔鬼盗贼王(彩),海陆空大战(彩),首者高赛车(彩),口袋妖怪(青),三国志3(中),吞食天地3(中),太空战士4(中),第二次(中)	150
012008	太空战士4(中),口袋妖怪(黄),口袋妖怪(红),三国志3(中),吞食天地3(中),96格斗天王,天外魔境3,黑巴斯钓鱼王3,99机械人格斗,风靡全球的'比卡丘'(全球版),太空战士5(中),三国英雄传(中)	95
012009	吞食天地3(中文),三国志3(中文),第二次机器人大战(中文),98世界杯足球(日文),太空战士3代,大战争,金货玛莉2,信长野望,大金刚3代,泡泡龙3代,洛克人2,音超鼠4(新)	90
012010	三国志3(中文),第四次机器人大战,信长野望,大战争,地球保卫战,魔界塔外传,沙特传说,帝国圣战士,超级玛莉欧,骑士物语,天神怪传,鬼神降临	78
013001	口袋妖怪(红),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(蓝),口袋妖怪(黄),口袋里的大富翁(彩),口袋里的情人2,口袋里的收藏品,口袋里的英雄骑士传(彩),口袋里的勇者斗恶龙(彩),口袋里的太空战士4,口袋里的第四次机器人大战(中文),口袋里的侏罗纪(中文),口袋里的天外魔境	145
014001	花木兰,格斗天王96,洛克人世界3,小叮当2,忍者龟3,魂斗罗2,乱马1/2,一对一篮球,BB战士,恶魔城,俄罗斯方块,打击方块,炸弹杰克,坦克	45
018001	第二次机械人大战(中文),太空战士4(中),三国志3(中),情花降,超级玛莉,明星篮球,扑克方块,空手道专家,坦克大战,网球,泡泡鬼,宝石传说	72

注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

华冕游戏机全国维修中心

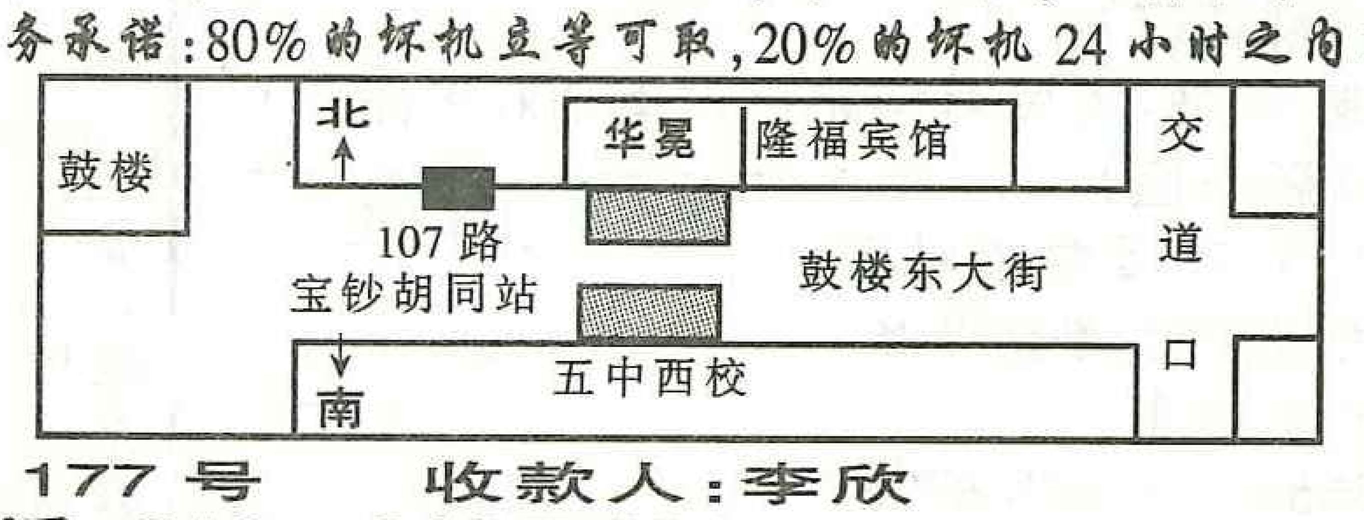
本维修中心拥有先进的进口检测设备,专业的维修工具和零配件,富有多年维修经验的技师,维修质量好、信誉佳、收费合理,服务周全。服务承诺:80%的坏机立等可取,20%的坏机24小时之内取机。外省服务也可邮寄修机,但必须事先电话联系。

华冕二手机服务

收购二手次世代游戏机

游戏机以旧换新业务(次世代)

出售二手次世代游戏机



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010－64077134

天天游戏专卖

小攻略	单价	邮费
上帝也疯狂攻略书	5元	2元
宿命传说攻略书	5元	2元
浪漫沙加攻略书	5元	2元
罗刹之剑/攻克机动队攻略书	5元	2元
铁拳3攻略书	5元	2元
生化危机1攻略书	5元	2元
生化危机2攻略书	5元	2元
太空战士8攻略书	5元	2元
太空战士7攻略书	5元	2元
太空战士6攻略书	5元	2元
封神演义攻略书	5元	2元
恶魔城/第五元素攻略书	5元	2元
武藏传攻略书	5元	2元
银河之星攻略书	5元	2元
盗墓者2攻略书	5元	2元
盗墓者3攻略书	5元	2元
寄生前夜攻略书	5元	2元
格兰蒂亚攻略书	5元	2元
天诛/绝地风暴攻略书	5元	2元
胜利十一人3完美版攻略书	5元	2元
灵魂黑客攻略书	5元	2元
影牢/钟楼2攻略书	5元	2元
舞王2攻略书	5元	2元
三国志6攻略书	5元	2元
幻想水浒传2攻略书	5元	2元
星之海洋攻略书	5元	2元
圣剑传说攻略书	5元	2元
龙战士3攻略书	5元	2元
心跳回忆起程之诗攻略书	5元	2元
红警加强版攻略书	5元	2元
恐龙危机攻略书	5元	2元
机器人大战F完结/机器人大战CB攻略书	5元	2元
3D饿狼/恶魔战士3攻略书	5元	2元
梦幻模拟战4+5攻略书	5元	2元
雅典娜攻略书	5元	2元
寂静岭/快刀攻略书	5元	2元
汪达尔之心攻略书	5元	2元
皇牌空战3攻略书	5元	2元
罗刹之剑攻略书	5元	2元
燃烧战车完全版攻略书	5元	2元
彩虹特工队攻略书	5元	2元
98拳皇攻略书	5元	2元
伦敦精灵探侦团/黑眼睛的诺亚攻略书	5元	2元
武士道烈传/天草降临攻略书	5元	2元
异度装甲攻略书	5元	2元

攻略书	单价	邮费
生化危机Ⅲ(156页全彩)	45元	5元
机器人大战F完结篇攻略书(122页全彩)	45元	5元
太空战士8全流程攻略书(100页全彩)	35元	5元
太空战士8全流程攻略书(100页黑白)	15元	5元
幻想传说攻略书(155页全彩)	50元	5元
寄生前夜攻略书(112页全彩)	45元	5元
武藏传攻略书(155页全彩)	45元	5元
大航海时代攻略书(187页黑白)	45元	5元
生化危机1+2攻略书(129页全彩)	50元	5元
寂静岭攻略书(98页黑白)	30元	5元
特勤机甲队攻略书(111页全彩)	35元	5元
莱盖亚传说攻略书(207页全彩)	45元	5元
圣剑传说攻略书(107页黑白)	20元	5元
生化危机3攻略书(156页黑白)	20元	5元
PS金手指第五弹密码书	20元	5元
SS金手指密码书	30元	5元
99拳皇格斗技(145页黑白)	30元	5元
99拳皇格斗技(145页全彩)	40元	5元
PS恐龙危机等17种游戏攻略书(402页黑白)	19元	5元
PS寄生前夜等21种游戏攻略书(370页黑白)	16元	5元
PC拳皇99等20种游戏攻略书(330页黑白)	16元	5元
PC魔法门英雄无敌3等30种游戏攻略书(408页黑白)	20元	5元
PC横扫千军—王国风云等26种游戏攻略书(392页黑白)	20元	5元
PC沙丘2000等18种游戏攻略书(391页黑白)	18元	5元
PC帝国、星际等25种游戏攻略书(398页黑白)	20元	5元
PC破碎虚空攻略书(96页全彩)	15元	5元
PC正版游戏破碎虚空(4CD、带说明)	49元	15元
PC正版游戏虚拟人生(带说明)	35元	15元
PC正版游戏便利商店(带说明1CD)	19元	15元
PC正版生化危机2完全中文版克莱尔(1CD带说明)	38元	15元
PC正版游戏生化危机2完全中文版里昂(2CD带说明)	38元	15元
PC正版游戏梦游美国(带说明1CD)	30元	15元
GB新攻略五合一	25元	5元
过期游戏志(25、43、44、45、46、47、48、94、95、103、105、109期)	35元	5元
PS游戏目录册	7元	2元
动画VCD目录册	2元	1元
PS、SS配件价目表	1元	1元

PS配件	单价	邮费
PS专用包(黑色)	50元	20元
PS专用跳舞地毯	90元	20元
PS、PC两用跳舞地毯	110元	20元
PS专用振动椅垫(可按摩用)	280元	50元
PS专用振动背心	140元	15元
PS专用打碟器(带正版盘)	345元	30元

DC配件	单价	邮费
DC记忆卡	190元	10元
DC S端子线	50元	10元
DC VGA BOX	330元	20元
DC振动器	190元	10元
DC手柄	190元	15元
DC上网接口、线、盘一套	400元	10元
DC RGB线	55元	10元
DC方向盘	560元	50元

DC正版游戏	单价	邮费
DC刀魂	480元	10元
DC蓝刺	380元	10元
DC99拳皇	440元	10元
DC索尼克	220元	10元
DC鬼屋Ⅱ	420元	10元
DC神机世界	410元	10元
DC力量宝石	380元	10元
DC空中力量	400元	10元
DCVR战士Ⅲ	230元	10元
DC世嘉拉力	380元	10元
DC快打刑事Ⅱ	420元	10元
DC漫画英雄对卡普空	380元	10元
DC摩托赛车	380元	10元
DC街霸Ⅲ	410元	10元

N64正版游戏	单价	邮费
N64实况足球Ⅲ	500元	20元
N64时空战士	500元	20元
N64电流棒	195元	20元
N64玛莉奥赛车	500元	20元
N64玛莉奥	550元	20元
N64飞龙之拳	500元	20元
N64炸弹人	500元	20元
N64疯狂推土机	500元	20元
N64疯狂直升机	500元	20元
N64飞行之翼	450元	20元
N64 98世界杯足球	500元	20元
N64四国战机	500元	20元
N64 98世界明星足球	500元	20元

动画VCD目录册	2元	1元
PS游戏目录册(1062种游戏)	7元	2元
SS游戏目录册	2元	1元
PS、SS配件价目表	1元	1元

地址:北京市东城区东直门内大街149号(乘106、107路电车东内小街下车,24路东直门内大街下车) 邮编:100007

收款人:汤卫民 电话:(010)84010216

通州区店:1.玉带河大街147号 电话:(010)69519621

通州区店:2.新华大街潞州商城一楼 联系人:田英珍

石家庄英特游戏机销售中心

贺英特专营店(第三连锁店)开业酬宾

为适应广大玩友需求及方便,本中心所开设的称之本市营业面积大,购物环境佳,游戏周边设备全的大型游戏专营店在国庆佳节之际开业了,中心专营店专业从事:DC、PS系列主机,GB机及周边设备的批发及零售业务,GB卡带、游戏软件种类繁多,配件品种齐全,为方便各位玩友需求本店特设二手机交易专柜,为您提供寄卖服务,同时欢迎您每周六、日来店自主交易,另本店备有多种游戏人物、玩偶等饰品供您欣赏及选购。

本中心所售主机均实行保修服务,为您解除后顾之忧,欢迎广大游戏爱好者及玩友光临,我们将为您提供满意的服务。

我中心在石市下设连锁店地址:

英特游戏精品店(桥东区)

地址:中山东路306号(省博物馆广场西侧)

英特游戏专卖店(桥西区)

地址:中华南大街36号(人民商场路口向南200米路西)

英特游戏专营店(新华区)

地址:水源街161号(市委党校对面)

市内乘五路车到水源路商场下车南行200米路东

电话:0311-7763555 13903316722

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

大量批发

隆重推出秋季KOF95~99

草雉京(矢吹真吾):上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=260元(鞋:220元)

八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=220元(鞋:220元)

火神大衣:220元

八神大衣:220元

特瑞大衣:220元

K":上衣+项链+裤子=220元

克拉克:棉马夹+内衣+裤子+帽子=220元

克里丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=180元

七枷社:上衣+裤子+背带=180元(鞋:220元)

比利:上衣+裤子+头巾=220元

椎拳崇:上衣+内衣+短裤+护腕=220元

罗伯特:上衣+裤子=200元

山崎龙二:外衣+内衣+裤子=260元

麦卓(维丝):风衣+马夹+短裤=240元

玛丽:上衣+内衣+裤子=200元(鞋:220元)

隆重推出 FF8:

斯科尔上衣+裤子+项链=300元

塞法:大衣+内衣+裤子=300元

特价推出秋季廉价版:

八神衬衫:140元(颜色全) 特瑞帽子:35元 裤子单价:100元

草雉京皮手套:40元 八神项链:35元 外国僵尸魔鬼面具:40元

克拉克棉马夹:100元(颜色全)

月华之剑士:

刹那:外衣+衬衫+裤子=240元 真田小次郎:上衣+内衣+裤子=260元

嘉神慎之介:披风+内衣+裤子=260元

生化危机:

里昂:上衣+裤子=200元

本店颜色齐全,品种多样,以上服饰只是本店的一部分,玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和南韩HOT演唱组的服装,希望各界玩友对本店多提供宝贵意见,而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。(注:如邮购请将身高、体重、腰围写清楚,均写净量尺寸,索取相片及详细资料15元)。

地址:哈尔滨市南岗区学府路51号服装城2楼精品20号

邮编:150080 收款及联系人:杜遴遴

联系电话:(晚)6670072 传呼:(0451)128-5102818

北京穗京、伍飞商行

想买游戏机不上当 穗京商行走一趟

各种游戏机哪批发 伍飞商行第一家

DC128 位游戏机:主机 + 电源 + 手柄 + AV 线 + 保修单 = 1430 元

DC 配件:手柄 180 元、记忆卡 160 元、震动包 160 元(邮费每件 20 元)

PS 新型号机(9000、9001、9002、9003 型):主机 + 电源 + 直读 + 双普通手柄 + 记忆卡 + 保修单 = 1080 元

PS 经典 7501 型(美版)游戏机:主机 + 电源 + 直读 + 双普通手柄 + 记忆卡 + 保修单 = 980 元

注:因为现在游戏主机市场价格变化很快,当本广告和您见面时,现市场价格可能有浮动,决定购买者请来店(电话)咨询。

动画剧场,10元/片,5 张起邮,邮费一律每次 15 元,款到即发。

名称	枚数	王立宇宙军	2	浪客追忆篇第 4 幕	1	我的爱神	3	真女神转生	2
剑风传奇 TV 版	13	白色猎人	9	风魔小次郎	3	X 战记	2	斗神传	2
新世纪少年 TV 版	13	樱通信	6	我的爱神(Q 版)	4	天空战记	3	亚基拉	2
新世纪少年剧场版	4	GTO	3	火魅子	4	饿沙罗鬼	7	橙路	1
超时空可曾记得爱	2	银河英雄传说新之战	2	兽兵卫忍风帖	2	世界末日	2	柯南剧场版	4
超时空要塞 TV 版	12	柯南黑社会好	7	心跳第 2 集	1	青之 6 号	4	五星神曲	1
超时空要塞Ⅱ	3	无地无用	8	浪客剑心 TV 版	12	Lain(凌音)	5	圣斗士真红少年	1
超时空要塞 Plus	4	烈火之炎	14	青之 6 号第 3 集	1	攻克机动队	2	银河英雄传说 TV 版	13
高达 0079	9	高达战场回忆	4	城市猎人:		3X3 只眼Ⅰ+Ⅱ	7	音乐 CD(单枚)	
高达 W (无止境华尔兹)	2	勇者斗恶龙	10	①99 城市猎人	2	新罗德岛	9	心跳Ⅰ、Ⅱ	
高达 W TV 版	17	力伍斯托宇宙	6	②爱与宿命连发枪	2	浪客剑心 - 镇魂歌	2	樱花Ⅰ、Ⅱ	
高达 ZZ TV 版	16	不思议游戏 TV 版	19	③便衣女警	2	浪客剑心 - 追忆篇	3	EVA Ⅰ、Ⅱ	
高达 Z TV 版	17	幽游白书第二部	12	④百万黄金	1	彼氏彼女	8	高达Ⅰ、Ⅱ	
高达 MS08 小队	6	橙路 TV 版	24	⑤海滩之战	1	心跳回忆 OVA	1	幽白	
高达逆 A	6	金田少年 TV 版	13	DNA^2	5	银河英雄传说	6	99 卡通精选Ⅱ、Ⅲ	
麻辣老师 GTO	1	牛仔巴比	5	电影少女	3	侍魂Ⅱ	1	超时空 PLUS	
高达 F91	2	魔剑美神	3	孔雀王 三部曲	3	天地无用	2	超可曾爱	
高达马沙反击	2	不思议游戏剧场版	2	圣子到 TV 版	12	街霸Ⅱ	2	罗德岛	
幽灵公主	2	大友克洋之记忆	2	碧奇魂	6	不思议之海	2		
樱花大战	2	学校幽灵	6	幽游白书 TV 版	12	爆炎	2		

◆因品种较多,目录不能完全刊登,请来电来函索取目录。

◆《动画、音乐 CD 合集表》5 元,来信请附"写好回邮地址、贴好邮票的信封",如能电话联系更佳。

穗京商行汇款地址: 北京市西城区西四北大街 1 号 收款人:李志军 邮编:100035

电话:010-66163885 联系人:李先生、王先生

(平安里十字路口西南角、13 路、107 路、105 路、22 路、111 路、103 路、701(汽)平安里站)

伍飞商行汇款地址: 北京市东城区鼓楼东大街 303 号 收款人:王彪 邮编:100009

电话:010-64064351 联系人:高先生、王先生(鼓楼东 30 米路北)

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	780 元	50 元	日本液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	950 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂彩色手掌机	520 元	30 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、火牛、游戏碟)	1800 元	50 元	步步高 16 位机	180 元	40 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐: 索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装) 单价:80 元 邮费 30 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机,光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务: 凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界太平南路新店	地址:南京白下路 218 号 - 1	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025-3227953	联系人:王小姐
南京新世界新街口店	地址:南京市中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路 30 号	电话(传真):025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路 185 号 - 2	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路 12 号	电话(传真):025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 23 号	电话:3603814 邮编:210008	联系人:高 云
南京新世界维修中心	地址:南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生
南京新世界城南维修部	地址:南京白下路 218 号 - 1 二楼	电话:025-4453509	联系人:小 陶

注:新世界维修中心继续实行免收维修费服务。另新世界总业务联系,查询:(0)1303406558

北京万和一族电子销售中心

诚征各地经销商，共同开创，万和游戏销售网

隆重推出 狂之画堂

★ 面向全国征集各种游戏绘画作品，或自己手工制作的玩偶、饰物或其它一切与游戏有关的物品。
★ 寄来或送来时，请写清地址姓名，作品名称，如您愿意，可标明卖价。
★ 收到物品后，我们的工作人员会进行适当的装裱。
★ 用专门的场地进行展览。
★ 对于优秀作品，我们会另有奖励，并留存档案。
★ 如有不明，联系电话 010-84011052

专业维修中心

1 维修各种游戏主机，配件 修 PS，SS 主板，电源板直读，光头，手柄插口失灵等。GB 主机电源接口，影像不出等。MD 主机各种问题。
2 配件齐全，保证修理质量，均配有修理保修单。
3 专业修理人员数名，技术精湛，业务道德素质较高。修理迅速。收费合理。
4 本市玩友维修，做到立等可取，最长不超过三天。外地玩友不超过十五天。（附电话）
5 维修中心电话 010-84034181

面向全国玩友

中古廊

如果你想出售旧主机配件或想购买二手主机配件，来万和中古廊。

万 全商品价格公道

世嘉机 110元 邮资 20元

免邮费

世嘉策略模拟卡	阿Q连环炮(中)	88	航空时代2（中）	65	沙丘魔堡2	17	太阁立志传（中）	78		
	吞食天地（中）	41	恐龙兄弟2	26	大航海2	39	潜艇688	29		
	封神榜(中)	41	梦幻模拟战2	39	皇帝财宝	65	忍者武雷传	53		
	信长霸王传(中)	41	皇帝财宝（中）	62	特殊部队357	58	亚瑟传说（中）	41		
	新光明与黑暗	41	众神遗产（中）	39	皇家血脉	49	信长霸王传	42		
	大富翁(中)	41	水浒传（中）	39	新创世纪	55	新超级大战争	41		
	三国列传(中)	35	悟空外传（中）	39	圣战风云	65	中国象棋（中）	17		
	三国演义(中)	41	大航海时代1（中）	49	圣骑士战记	55	魔法师传奇	48		
	三国4（中）	41	大航海时代2（中）	42	众神遗产	39	太阁立志传	50		
	三国5(中)	41	台湾大亨（中）	35	梦幻模拟战1	43	爆笑三国志（中）	80		
	武将风云录(中)	41	古代封印	45	光明十字军	54	超级大富豪（中）	80		
	太空战士(中)	41	主题公园	25	光之继承者	58	织田信长（中）	39		
	梦幻之星2	40	大海战	19	A列车	19	大战争2（中）	39		
对战格斗	98格斗王	35	VR战士2	39	VR对铁拳	35	12人街霸（24M）	35		
	超级16人街霸	78	12人街霸（16M）	26	恐龙格斗	35	侍魂	36		
	铁拳3	45	3D球人快打	45	饿狼传说	36	魂之利刃	37		
	真侍魂	28	幽游白书	35	龙虎拳	26	泡泡方块	35		
	世界英雄	27	霸王摔交	36	七龙珠	26				
	真人快打4	36	七龙珠完结篇	34	豪血寺一族	35				
枪战射击	雷鸟战机4	21	联合大作战	27	雷电传说	21	生化人大战	27		
	空战3合1	32	沙漠风暴3	27	无敌飞狼	17	越空狂龙	26		
	毁灭警官DOOM	26	忍无可忍	27	冲破火网2	17	真实谎言	26		
	骷髅行动组	27	米格----29战机	27	红色战区	26	大坦克	14		
	F117	27	EX战机	20	异形战士	27	鲛鲛鲛	17		
	机动双雄	14	空牙	20	火枪英雄	20	战场狼	20		
动作过关	花木兰（新）	46	失落的世界侏罗纪	36	战斧3（双）	20	蝙蝠侠与罗宾（双）	27		
	杨家将（双）	45	超级忍3	20	狮子王2	27	北斗神拳	17		
	水浒风云录（双）	45	X—MAN2（双）	26	复仇者（双）	27	西部枪战（双）	17		
	玩具总动员	39	蚯蚓战士2	25	阿拉丁	27	肥瘦大盗（双）	17		
	战斧4（双）	20	黑水海盗	26	超级玛莉	27	鸟人战队（双）	26		
	索尼克4	27	格斗四人组3（双）	26	丛林冒险2	27	雪人兄弟（双）	26		
	风中奇缘	39	漫画地带	27	外星战将	17	忍者神龟（双）	20		
	割喉岛（双）	26	索尼克5	35	外星王子	26	机器猫	17		
	狮子王	35	七喜小子2	20	恶魔城	35	麻将恶魔塔	60		
体育	98法兰西之路	37	F-1方程式赛车	26	98FIFA	35	台球传奇	27	赌城	17
	环球赛车	21	温布尔登网球	25	实况足球	26	篮球飞人	26	锄大地	25
	98NBA篮球	26	顶级赛车2	20	摇滚赛车	20	天使之翼	17	十项全能	18
	热血足球	17	机车王2	20	印地赛车	27	99足球	35	热血足球	17

本中心刊登以上所有价目均为外地玩友邮购价，本地玩友敬请光临本中心，以店堂标价为准。

北京万和一族电子销售中心

各种批发业务，品种齐全，01084011052

天津万和分店：南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商 电话：（022）27375476
北京宣武分店：宣武区宣武门外大街 148 号 电话：83169050 崇光百货南行或 102、105 公共汽车菜市口下车北行 50 米路东
北京劲松分店：朝阳区劲松电子市场二楼 106-108 展区 电话：84011052 乘 801、52、28、300 路劲松东口下车，劲松桥路口东行 100 米路南
邮购汇款地址：北京东四邮局 630 信箱 收款人：陈光 邮编：100010 查询电话：64037924
维修中心地址：北京美术馆后街亮果厂 6 号 A 栋 电话：（010）84034181（此址不收汇款邮件）
总店地址：北京美术馆后街亮果厂 6 号 电话：（010）84011052（此址不收汇款邮件）

踏雪寻梅

GAME BOY

因近期 GB 主机，PS 主机价格飘忽不定，为保证你的利益及邮寄速度，所以请您务必购买前，请电话询问价格后，在进行汇款购买。十万分的道歉！！！

原装彩色超薄掌机 5? 0元 邮费：20
原装黑白超薄掌机 2? 0元 邮费：20

配件

放大镜	16	皮套（黑）	15	充电器	38	耳机	10
镜面膜	15	透明皮套	15	电源	15	对战线	15
万用对战线	27						
彩色挎包	34						

邮资一律 10 元。欢迎来电咨询！
咨询电话：84011052

GB 黑白单卡　新卡连连

王国物语 2（新）	36	鬼太郎	26	荣光足球	24
SD 机器人大战完结（新）	36	吞食天地（中）	26	实况足球	24
圣剑传说（新）	36	三国志（中）	26	98FIFA	23
光之继承者（新）	36	口袋恋爱	26	四驱车 2	26
公主钟声（新）	30	牧场物语	26	98NBA	26
铁拳 3（新）	36	三国英雄（中）	26	神探柯南	24
超级玛莉 7	36	月影村怪物	26	口袋电车	27
太空战士 4（中）	26	98 海战	23	爆钓列传-翔	28
动物园 2（新）	35	米达机械人	26	洛克人 8	28
二次机械人大战（中）	28	超魔神英雄	28	天使之翼	27
化石创世纪	35	天外魔境	28	96 格斗王	20
口袋妖怪（红）	24	侏罗纪（中）	55	97 格斗王	66
口袋妖怪（绿）	24	大贝兽	28	斩红郎	28
口袋妖怪（青）	24	金刚战士（新）	24	斗神传	24
口袋妖怪（黄）	34	昆虫博士	27	幽游白书	18
口袋妖怪大竞赛	35	情书 3	48	饿狼特别版	24
口袋妖怪（紫）	63	魂斗罗	23	七龙珠	26
游戏王	38	J 联盟	21	真人快打	24

GB 彩色单卡　新卡连连

魔法气泡外传（新RPG）	57	未来篇	45	99NBA 篮球	43
次世代陀螺战（新RPG）	67	黑超特警	43	黄金鼠	43
牧场物语 2（新）	53	口袋妖怪 6	45	音乐节拍	42
四驱车 3 代（新）	57	勇者炸弹人	45	拆楼	42
魔法战士（新）	50	勇者斗恶龙	50	芭比娃娃	48
罐头怪兽（新）	45	麻雀王	43	罗德岛战记	35
游戏王 2（新）	75	女神转生外传	45	矿王	42
女神转生 2	38	机器猫赛车	43	丛林冒险 2	35
心跳回忆体育篇	60	大贝兽物语 2	50	怪兽力量	40
心跳回忆文艺篇	61	人猿泰山	50	大盗武佑卫门	40
信长野望 2	46	动物园	75	昆虫总动员 2	58
模拟大富翁	44	实况足球	55	兔宝宝	42
超级玛莉 3	45	坏玛莉 2	53	沙罗曼蛇	50
柯纳美赛车	45	天使王	43	影武者	45
学级王	55	恶魔王	43	格斗之王	45
口袋弹珠台	43	魔法泡泡通	43	大战略 2	42
泡泡龙 4	50	萨尔达传说	43	叮当云中历险	42
孤岛冒险者	55	保龄球	43	飞龙之拳	46

免邮费

每天都有新卡上市欢迎来电查询或亲临各店选购

下面合卡编号加阴影卡，均为大容量彩色合卡。 括号中的数字,代表几个节目,邮购时写清前面编号即可.

		单价
BJ1010(15x1)	勇 6 坏玛莉 2 怪兽战士最强决定 女神转生外传 萨尔达 口袋全集 海陆空大战 罗德岛 首都高赛 龙的传人 泡泡龙 3 玛莉医生 等（全 64M）	160
8A8001(8x1)	口袋妖怪 6 女神转生 2 三国 3 玛莉医生 炸弹人 玛莉网球 俄罗斯方块 坦克大战 （全彩）	90
A1101(11x1)	太空战士中文 三国英雄中文 三国志中文 天神怪战 海陆空大战 第二次中文 信长野望 鬼神降临 等	90
A03（9x1）	口袋红 口袋绿 口袋青 口袋黄 96 格斗王 太空战士中文 三国志中文 大战役 信长野望	120
BM10029(9x1)	第二次 三国志中文版 圣剑传说 浪漫沙加 2 女神转生 2 鬼神降临 信长野望 骑士物语 大战役	75
A1801 (18x1)	第二次中文 太空战士中文 三国三中文 隐忍 超级玛利 明星篮球 坦克 扑克战士 麻雀 网球 扑克方块 等	88
A1601(16x1)	心跳回忆体育篇 口袋妖怪卡片 口袋红 口袋绿 口袋青 口袋黄 同级生 玛利医生 情书 等	160
BM0240	太空战士 4（中） 口袋黄 口袋红 三国志 3（中） 吞 3（中） 96 格斗王 天外魔境 3 黑巴斯 等	110
7A7001(7x1)	女神转生 2 彩 三国志 炸弹人 … 玛利网球 玛莉医生 俄罗斯方块 坦克	84
玛莉全集	玛莉 6 坏玛莉 玛莉医生 … 玛莉网球 玛莉工人 玛莉撞砖	32
9BJ-A(9x1)	96 格斗王 热血足球 热血硬派 热血排球 … 热血新纪录 热血进行曲 热血时代 热血赛车	42
格斗专集 5x1	96 格斗王 幽游白书 4 … 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	32
A4001(4x1)	第四次（中文） 吞 3（中文） … 太空战士4（中文） 三国志3（中文）	77
A1073	实况 2 炸弹人 8 圣剑传说 … 魔法骑士 2 光之继承者 SD 机械人大战	160
8BJ-A(8x1)	空中霸王 梦幻战机 F—15 … 太空战机 捍卫战士 2 神龙传	53
A9003（9x1）	蚯蚓 音速 5 蓝精灵 2 魂 6 … 法拉力 玛莉医生 炸弹人 俄罗斯	42
B012（7x1）	96 格斗 音速 5 恐龙格斗 幽白 4 战斗忍者蛙 沙漠风暴 神龙传	45
A1201 (12x1)	勇者斗恶龙 坏玛利 萨尔达 口袋妖怪卡片 恶魔王 口袋青 三国志中文 吞食天地中文 第二次 太空战士 等 64M	160
A1202 (12x1)	勇者斗恶龙 怪兽力量 天使王 罗德岛 同级生 牧场物语 三国志中文 吞食天地中文 太空战士中文 第二次 等 64M	160
VT8001(18x1)	坏玛莉 2 萨尔达 口袋黄 怪蛇方块 水晶传说 挖金者 打地鼠 玛莉医生 仓库番 2 太空侵略者 旷王 海陆空 蜈蚣大战 坦克等 4 0M	110
VT8020(25x1)	大贝兽 未来篇 过去篇 罗德岛 女神转生 2 99 怪兽公园 锄大地大赛 赛车英魂 98 挖地雷 机械恐龙等 40M	110
A1701（17x1）	怪兽力量 口袋 6 口袋黄 第二次中 萨尔达 天使王 太空战士 坏玛莉 2 吞 3 罗得岛 蜈蚣大战 玛莉医生	160
A2001（20x1）	信长 2 口袋黄 口袋绿 口袋青 口袋红 口袋精灵 口袋赛车 口袋医生 口袋方块 口袋弹珠 音速 5	112
振动彩色合卡 MV9954 (42x1)	口袋弹珠台（振动） 口袋赛车（振动） 育成赛马 飞龙拳 玛莉全集 3 女神 2 信长野望 等 192M	165

全新GB合卡
买二送一
买二盘合卡，赠送一盘合卡（固定）

和气生财服务重要

PS7501+双普通手柄+电源+1M记忆卡+AV线+保修单（半年） 售价：1? ? ?
8M记忆卡：50 振动手柄（组）：65 金手指（含书）：40 电影卡：200 跳舞地毯：80 制转器：25

有必要讨论令玩家费解的模拟器问题

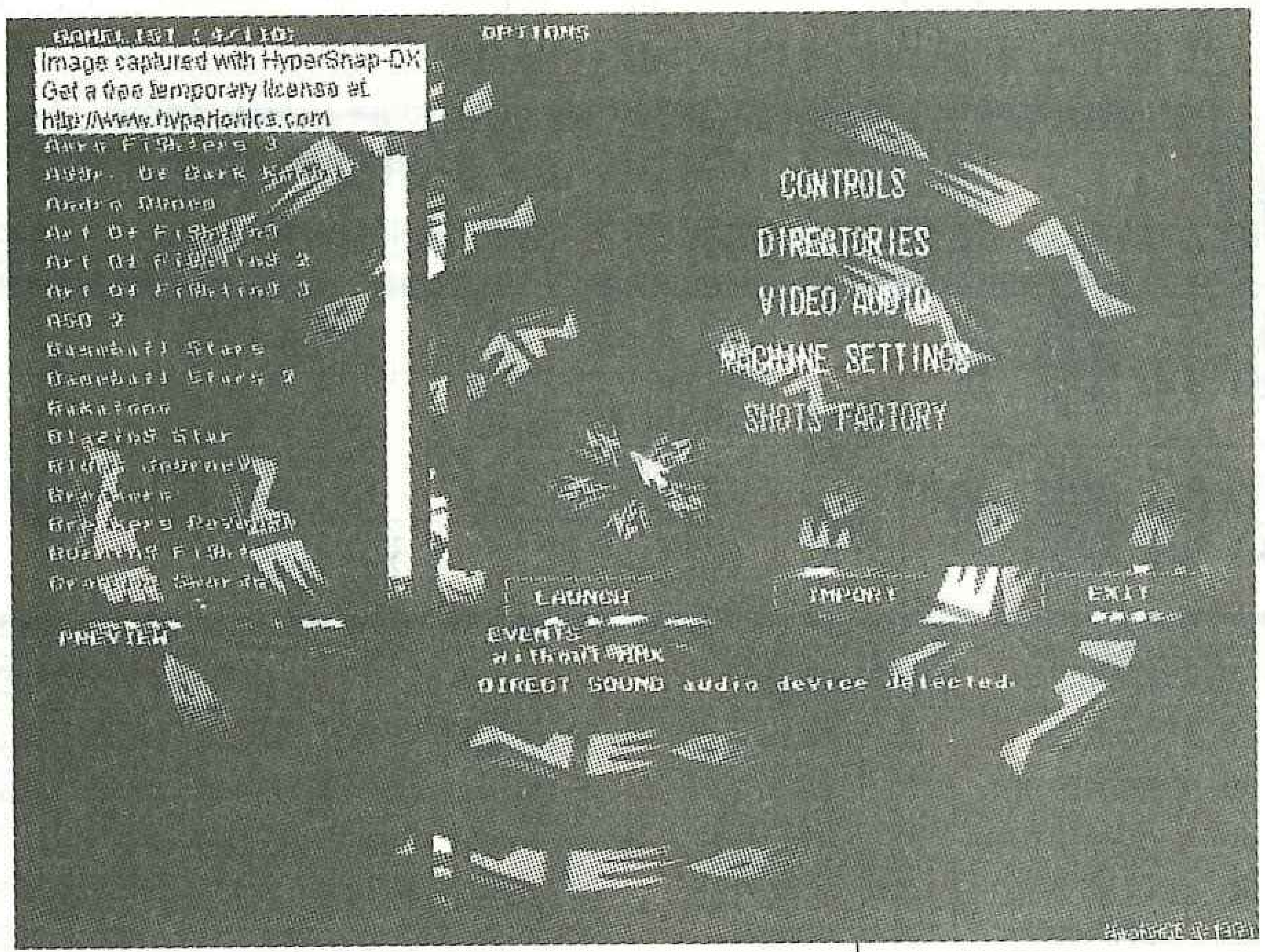
PC 上令人兴奋的模拟器与电视游戏

看到8月号上杨先生有关PC模拟器的文章后，发现文中对一些问题阐述的不够清楚，会造成一些朋友的误解；同时还有值得商榷的地方，所以感到有写一篇文章这些问题做进一步说明以及对其错误进行更正的必要。

■1. 街机方面：CPS1的模拟器 Callus 和 NG的模拟器 neorageX

对于模拟 CAPCOM System1(CPS1)的 Callus 来说，确实完美的模拟了 CPS1 上的 53 个美日版游戏，但若想玩齐所有的 53 个游戏的话，就至少得有一台 P133、8MB 的 PC(内存不足可用虚拟内存)，杨文中说 486 也照玩不误，只是不太流畅是不可能的，因为笔者在 P133、16MB 的机子上玩 SF Ⅱ Turbo 时都感到画面不十分流畅，更别说 486 了(除非不太流畅是指玩起来的感觉象幻灯片，一帧帧的跳)。仔细想一想，CPS1 是 CAPCOM 八十年代末发表的主机板，上面的游戏都是些“老古董”，而 CAPCOM 近期的大作则都是在 CPS2 和 CPS3 上制作的。但至今还未发现 PC 上有以上两种基板的模拟器。至于杨文中说到的由 Bloodlust Software 研发的 CPS2 模拟器，据笔者所知一直没有完成。不过 CPS2 和 CPS3 的模拟器虽还没有研制成功，但有一个可支持 CPS2 的游戏音频播放软件《Qsound Player》，已可以播放 CPS2 上的游戏背景音乐，网上也早就有了《SF ZERO 2》和《龙与地下城》等游戏的 rom 文件。这无疑使广大的 PC 爱好者们看到了一丝希望的曙光。然而不知为何，CPS2 的模拟器至今仍没有登上 PC 舞台，最近甚至连消息都听不到了。

NEO－GEO 基板是 SNK 九十年代的主力基板(SNK 的新一代基板是 Hyper NEO·GEO64)，而它的模拟器则是最近1年出现的，但有很多模拟器都与它有关，其中最出色的当属 Neorage 系列。因为 Neorage 已被移植到了 WIN9X 上，而且使用了 DirectX 接口，所以 Neorage 更名为 NeorageX。借助 DirectX 的强大功力，NeorageX 支持了现今 3D 游戏中经常使用的 Interpolation(插值运算)和 Tripple Buffering(三线过滤)；通过插值运算和三线过滤去掉了游戏画面中的锯齿和明显的色块，使得 NeorageX 的游戏画面与街机更为相似，但这需要一块较好的 3D 加速卡。截至今年8月，NeorageX 已经可以完美的模拟 NG 上的 110 多个游戏。而且对新游戏的 dump 极为迅速，就连新近推出的《月华剑士 2》和《Metal Slug X》也被 dump 到了 PC 上。另外在我国正如日中天的《KOF》系列、《饿狼》系列也都已被 dump。不过这还不是最让人心动的所在，更令人高兴的是：NeorageX 在 P166MMX、32MB 内存的 PC 上用跳帧 1 已能取得较好的效果，但若想得到与街机类似的效果则需一台 P200MMX，64MB 内存和一块说的过去的 3D 加速卡。但 NeorageX 在声音方面的模拟还是令人遗憾，听起来的感觉更象杂音而不是音乐。杨文在谈到 NeorageX 的游戏初始化速度时说：对内存的要求不高，32MB 足矣！但对硬盘的要求较高，并举出实例——在朋友家 5400 转的硬盘上读《KOF98》只需 1 分多钟。但他却忽视了一个最主要的原因：朋友 PC 的 CPU 和内存的大小。据各种电脑报刊介绍和我本人的经验来看，NeorageX



对于内存的要求很高，当你只有 16MB 内存时，那么无论你使用什么 CPU、硬盘，《KOF98》的初始化时间绝不会低于 15 分钟；要使《KOF98》的初始化时间达到杨文所说的 1 分钟左右，至少得有 64MB 内存和一块不低于 P166MMX 的 CPU，若有 128MB 内存和一块不逊于 P166MMX 的 CPU 时，《KOF98》的初始化时间便会减少至 30 秒以内。至于硬盘的转速快慢对游戏初始化速度的影响则是由于 NeorageX 使用虚拟内存造成的；由于 NG 上的游戏是一次装入内存的，而大多数的 NG 游戏都很大(例如：《KOF97》就有 330MEGA，换算成 MB 也有 41.25MB 之多)，另一方面 NeorageX 在运行时也要占用大量的内存；很多玩家没有那么多的内存，NeorageX 就要在硬盘上划出一块区域做虚拟内存，可硬盘的读取速度要大大低于内存，硬盘转速的快慢对游戏的初始化速度的影响就这样产生了。因此内存的大小对初始化时间的影响相比之下要比硬盘转速影响大的多，而并不是象杨文所说的初始化速度取决于硬盘的转速，与内存没有太大的关系。

■2. 家用主机的模拟器评述：PS 的 bleem、N64 的 UltraHLE

PS 是号称拥有 36 万 POLYGON/秒能力的次世代游戏主机。对于 PS 的模拟实际上在很早就开始了，但早期的版本并没有太大的实际价值，只能看、不能玩。所有的这一切直到 bleem 的测试版出现后才有了质的提高，bleem 采用 ASM 编程，支持 DiredtX6.0，对 PS 上的大部分游

戏都可模拟，并且在P200MMX、32MB的PC上就可全屏不丢帧的运行很多PS上的2D游戏。不过令人遗憾的是bleem的测试版对PS上的3D游戏的模拟并不十分完美。笔者手上的bleem就是个测试版，在PⅡ233、64MB内存、i740 8MB显存的机子上跑一些2D的PS游戏倒是很流畅，可在玩《武藏传》等3D游戏时画面会不停的变色，还会突然的黑屏。至于《FF8》……我不敢想下去了；不知各位有没有发现，杨文上的配图没有一个3D游戏，这也可以从另一个方面证明这个问题吧。另外bleem的这个测试版对记忆卡的支持不太好，经常会发生记忆丢失的现象（笔者的《SD高达·G世纪》将近10个小时的记录就是这样消失的，呜……）。至于杨文中说的版权问题，对于bleem正式版的推出已不是问题，SCEI已经败诉，bleem的正式版在7月就开始了发售，不过在网上盛传bleem正式版对系统的要求并不象bleem公司说的那样：P166、16MB内存。而是P200MMX、至少32MB内存和一块有3D加速功能的显卡，即使这样有一些PS上的新近大作还是不能运行，希望bleem公司可以在以后的版本中有所改进。所以现阶段的bleem并不能十分完美的模拟PS，要想玩《FF8》等等PS上的大作，还是用SONY的PS最好。

N64模拟器UltraHLE的出现的确让我吃了一惊。N64发售前期山内社长曾说N64的运算能力超过PS2.5倍，N64发卖后，大家也可以看出N64的机能虽没有达到PS的2.5倍，但确实强过PS，且在DC发卖之前是最强的家用主机。而且N64是64位的主机，CPU采用R4000A—93.75MHz！有强劲的DSP绘点处理器！就是这样一台主机竟也可在32位的PC上模拟的出，作者的编程手法之高明让人赞叹。UltraHLE现今已可以完美的模拟N64上的很多经典游戏，包括大家熟悉的《马里奥64》、《塞尔达传说64·时之笛》等。但令人遗憾的是UltraHLE对系统的要求相当高，最低也要求PⅡ233、32MB内存、一块VOODOO Ⅰ；若想达到1024＊768的高解析度，则需PⅡ450、128MB内存和不低于VOODOO Ⅱ的显卡（即使在这种配置下画面也会有轻微的跳动），这样的配置对于我们大多数人来说是可望而不可即的。另外，UltraHLE上运行的游戏全都是由卡带自由dump的，所以都是D版，模拟器的作者也由于外界的压力停止了对N64模拟器的开发。一款如此优秀的模拟器也就这样的消失了。（据说还有人对UltraHLE的一个INI文件进行了再开发，使的UltraHLE模拟的游戏又得到了增加）

■3.‘新世代’

众所周知，DC是现阶段最强劲的家用主机，采用32位的SH－4－200MHz的RISC级（精简指令集）CPU、图象芯片是NEC的POWER VR 250－高达8MB的显存和16MB的内存、WINDOWS CE、DirectX7.0和每秒最高500万POLYGON/秒的强大能力。相比之下，尚未发售的PS2的机能则更为惊人：128位的Emotion Engine－300MHz的RISC级CPU(0.18微米技术生产)、图象芯片为Graphics Synthesizer、32MB内存与4MB显存，LINUX与每秒2000万POLYGON/秒的超强能力（不加任何特效可达6600万POLYGON/秒，当然，还有传说的7500万POLYGON/秒）。从上面可以看出，这两种新世代主机都具有超越现有家用PC的强劲机能，会铸成家用主机新的辉煌，而不是最后的辉煌。



↑含顶级3D加速卡的PC机价格往往是游戏机的10倍以上，而对于玩家而言，铁是最根本的东西。所以家用游戏市场注定要10倍以上于PC游戏的。

杨文中有这样一段话：PC和DC由于许多结构相似，可以轻松的互换游戏。不错，DC是采用了WINDOWS CE以及DirectX5.0作为DC的操作系统，并使用NEC的POWER VR 250作为图象芯片，但这些并不是DC的全部。难道DC使用的SH－4与PⅡ相同吗?INTER的PⅡ/PⅢ都是基于CISC(复杂指令集）的CPU，DC所使用的SH－4则是基于RISC的CPU，两者无论从结构还是性能都截然不同，试问如何互换？那么是微软为DC特制的WINDOWS CE和WIN9X一样？WINDOWS CE是微软为各种掌上电脑设计的操作系统，DC使用的WINDOWS CE是在其基础上为DC优化设计的；而个人电脑上运行的一般是WIN9X系统，与DC的WINDOWS CE互不兼容，显然两种不同的操作系统上的软件不能互换。而且，DC上使用的双倍密度CD－ROM与PC上的CD－ROM能否兼容也是个问题。所以，DC的游戏与PC应不能互换；只不过由于两者的构架相似，使得以后的PC和DC的相互移植工作会变的比较容易，不会再出现类似《FF7》移植后缩水的事件了。至于模拟DC对我们还很遥远。

PS2使用了比PⅢ浮点运算强大数倍的128位Emotion Engine－300MHz的RISC级CPU，使用0.18微米的生产技术，而在现今个人电脑界最强的PⅢ CPU是使用0.25微米生产技术的32位CPU。无疑，Emotion Engine在生产技术上比PⅢ要高出一个档次。超强的图象芯片Graphics Synthesizer的3D加速功能在PC上也可以说是前所未有。两者相结合可以达到近乎专业图形工作站的水平——2000万POLYGON/秒，在PC上所有的第4代3D加速卡，包括VOODOO Ⅲ、SAVEGE 4、G400、TNT2都不能达到1000万POLYGON/秒的速度。杨文中却断言一台PⅢ＋128MB内存＋VOODOO Ⅲ＋DVD－ROM的PC绝对可以模拟的出PS2。稍具常识的人都可以估计的到以上配置的PC充其量可以达到1000万POLYGON/秒顶天了，根本不可能模拟PS2，两者根本不是一个档次上的产品，何谈模拟。

结语：电子游戏与电脑游戏的关系

未来是电脑的时代，这是不容质疑的，但电子游戏和电脑会在一个很长的时期内并存。电子游戏机与电脑的市场定位不同，其两者的价格有相当大的差距，杨文中曾予言 PS2 推出时 PⅢ + 128MB 内存 + VOODOO Ⅲ + DVD - ROM 档次的 PC 价格一定会比 PS2 便宜，还可以轻松的模拟 PS2。暂且不论这样档次的 PC 是不是能同 PS2 划上等号，单就价格方面来说，依据 PC 的摩尔定律（PC 的价格每 18 个月变成原来的 50%）来计算，以上配置的发烧级 PC 在现在市场上的价格绝对不会低于 13000 元，PS2 预定 2000 年 3 月发售，距今只剩不到 5 个月，那么这台 PC 到 2000 年 3 月的价格便降为原价的 80% 左右，即为 13000 * 80% = 10400 元。试想，PS2 的价格如比同级 PC（杨文中的 PⅢ不是和 PS2 同级的 PC）还高，必然所有的人都会去选择 PC 而不是 PS2，到底 PC 的功能要比 PS2 这样的专业游戏机多了许多；换个角度，PS2 要和 DC 竞争，价格便不会超过 5000 元，否则 DC 会以不到 1400 元的售价轻而易举的打败 PS2，SONY 是不会让这样的事发生的。由此可见，PS2 的价格是不可能超过 5000 元的，更不会超过同级 PC。如果只是需要一台娱乐机器的话，相信 80% 的人会选择价格相对便宜的电视游戏机而不是 PC。所以说价格是两者并存的条件之一。另外，因为电子游戏机是专门的娱乐机器，在同一个时期内，电子游戏的硬件设施总是比电脑的先进。其实，PC 上的模拟器一般都是在被模拟主机推出至少 2、3 年后才出现的，主要的原因就是 PC 的硬件机能比之同期的电视游戏机有太大的差距（例如，PS 是 94 年 11 月推出的，PS 模拟器是 99 年 2 月推出的，两者相差 4 年多；N64 是 96 年 6 月推出的，模拟器是 99 年 3 月推出的，两者相差将近三年。至于街机方面，NG 和 CPS1 的模拟器则都是在主机推出将近 10 年后才推出的，CPS1 于 88 年 7 月出品第一款作品，NG 于 90 年 4 月推出，模拟器则都是 97 年末～98 年出现的）。由此可见，机能的差距也是两者并存的重要条件。至于游戏性，则也是两者并存的条件。综上所述，PC 和电子游戏是会在一个很长的并存的。

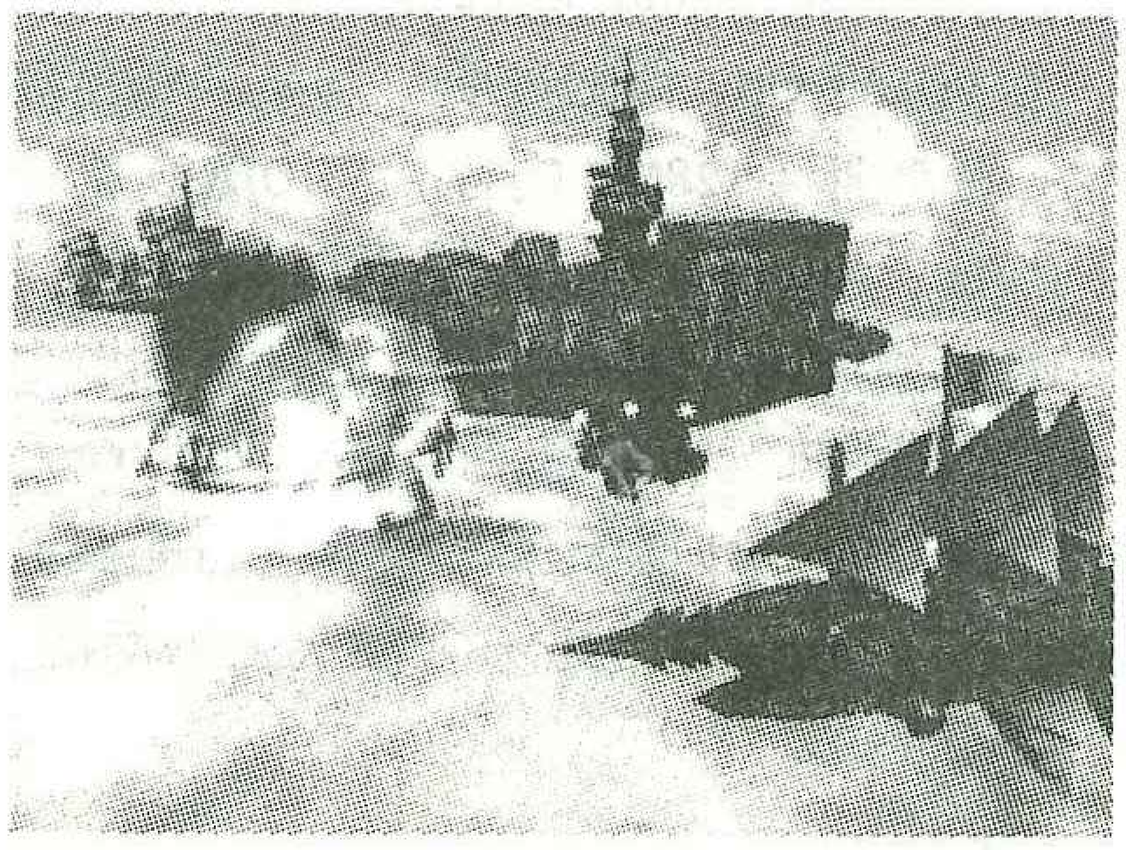
自从 WIN95 出世以来，PC 上的游戏得到了长足的发展，游戏综合水平有了一定的提高，可还是不如电子游戏，所以才会有各式各样的模拟器在 PC 上出现，而且只要还有游戏存在，两者就会并存，相互促进、共同发展，模拟器也会继续发展。所以电子游决不会走向衰落，更不会出现 PC 独霸天下的情况。

家用机性能提高，街机何去何从？

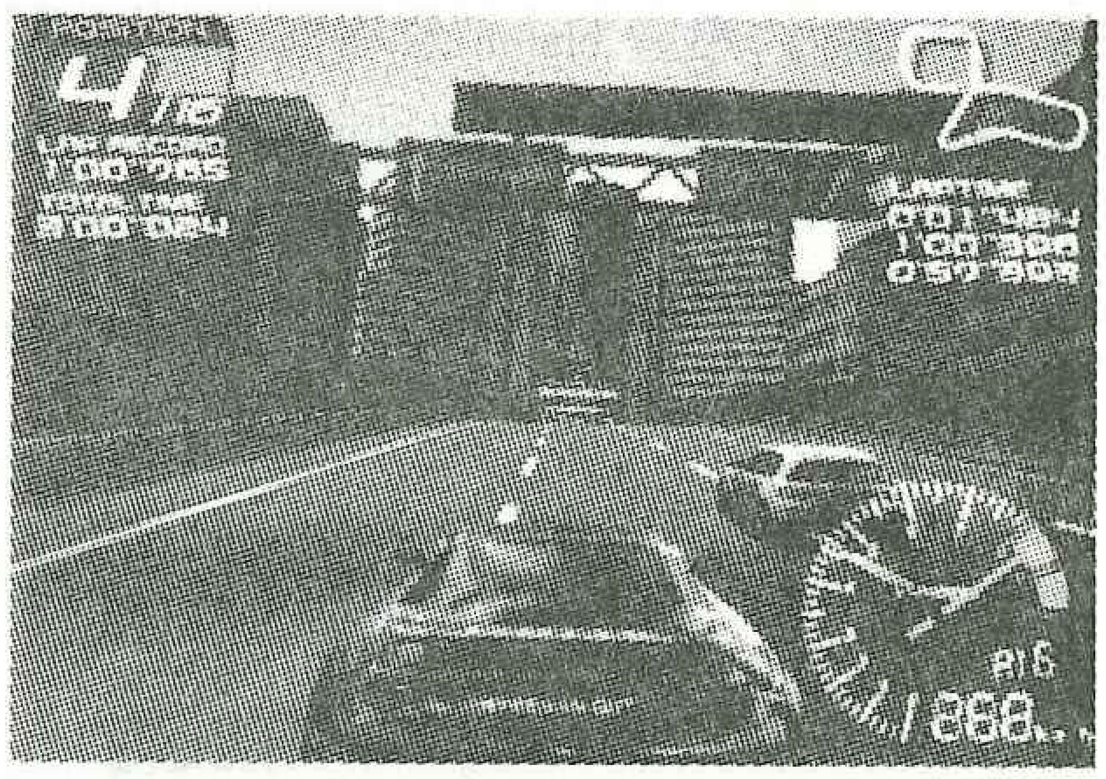
责编天师

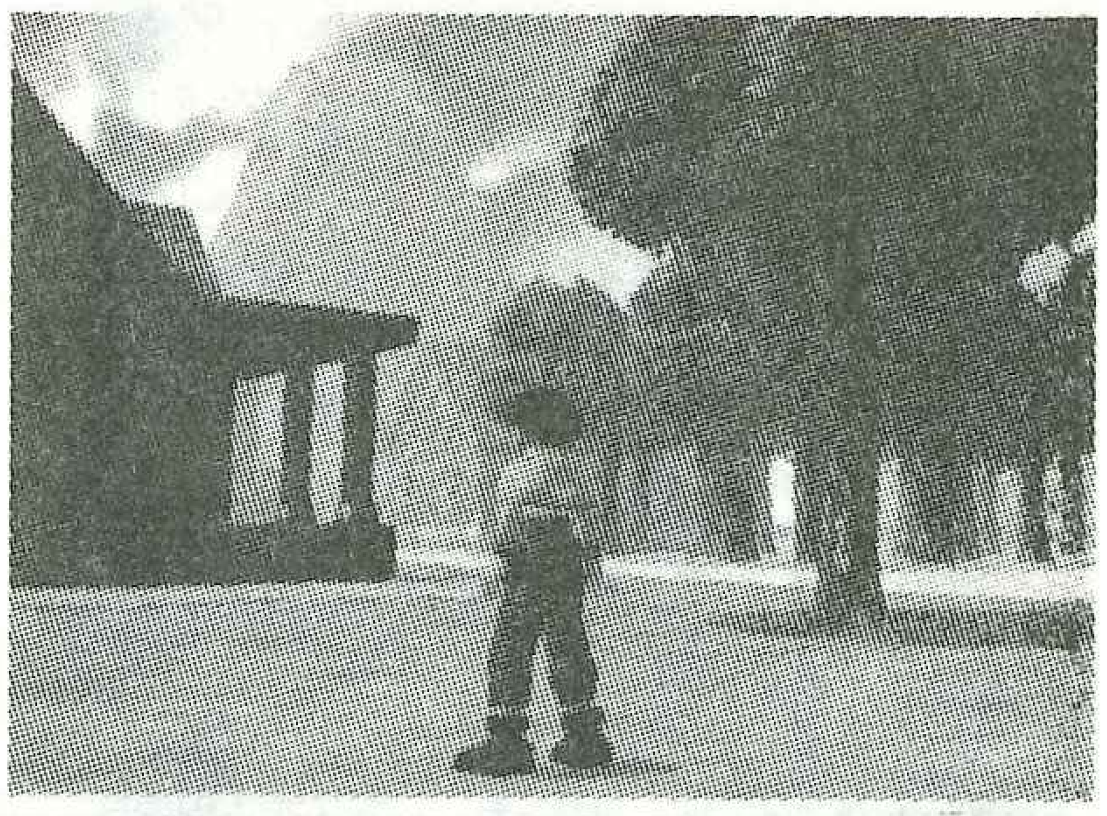






这次 AOU 展上，有关 NAOMI 通用基板的话题非常多，孙正义 SOFT BANK 旗下的《DC MAG.》因此采访了世嘉公司 8 位部长级人物。关于家机冲街机之论调，SOFT1研中川力也看法较独特。他认为硬件性能的提高必使软件开发费大幅提高，而 DC 却没有使软件制作费提高说明其性能尚不足以超越当前最先进的街机。中川指出目前水平的家用机仅仅在画面上较以前有所进步。而关于“面白”，几乎所有部长都认为应当将“本来的乐趣”还给游戏，SOFT8 研中裕司部长和 SOFT9 研水口哲也部长分别制作了两款彻底追求游戏性的音乐类街机，引起极大轰动。另外，街机在画面、音响、操作上给玩家带来的“三分钟震撼效果”与“以玩三个月才能爆机的标准来安排剧情”的家用机所追求的完全不同。SOFT5 研佐佐木健仁部长认为世嘉街机的画面表现力已稳定在一个层次，但将来仍可能进化，“三年以后世嘉不会变弱吧（笑）”。



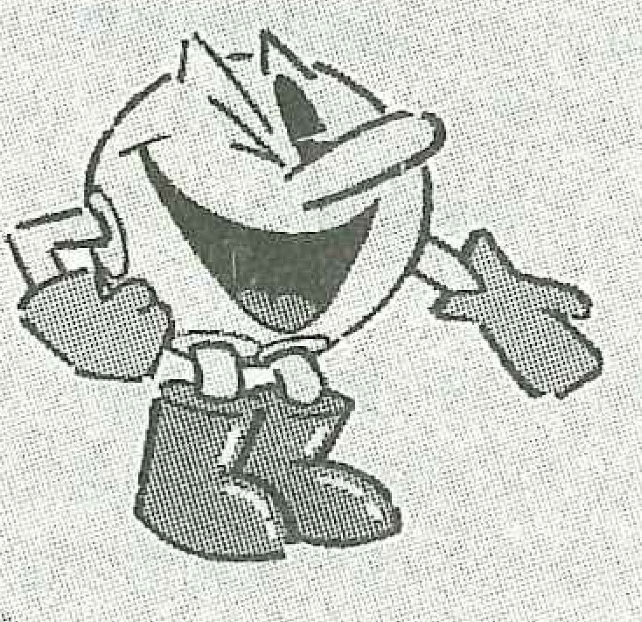




左上●惊愕的“英雄救美”画面（莎木），果然证明 DC 的实力和世嘉强大的技术力
左中●手持巨剑的“烙印”战士（剑峰传奇）
左下●电影一样的镜头运用（晴空历险）
右上●PS2 的“山脊”风格不变（NAMCO）
右中●PS2 某 RPG 之高自由度（SCEI）
右下●PS2 画面的构成变得复杂起来了（FROM SOFTWARE 的 RPG“永恒之戒”）

ACT(动作游戏):ACTION GAME 的缩写,是软件数量最多的游戏类型,同时也是早期业界最受玩家青睐的游戏类型。任天堂的"马里奥"系列和 SEGA 的"索尼克"系列都是 ACT 的不朽佳作。

游戏类型进化讲座 NO.1



ACT 的变迁

编译/PACMAN、PERFECT

重要游戏发售年表

1983.7.15·大金刚·FC·任天堂
可以算得上是任天堂起点的游戏,巧妙的版面构成和绝妙的游戏平衡性,使初期的玩家为之惊叹。

1983.7.15·大力水手·FC·任天堂
与"大金刚"一起发售的 FC 游戏元祖,游戏的目的是救助可爱的奥莉菲。

1984.11.14·猫捉老鼠·FC·NAMCO
席卷街机的 NAMCO 大作,其后还有"MAPPY KIDS"和"MAPPYLAND"等游戏。

1985.6.4·DIGDAG·FC·NAMCO
即使在 NAMCO 的初期作品也能称得上杰作的挖洞 ACT,虽然有"Ⅱ"发售,但在完美度上本作较高。

1985.6.21·成龙踢馆·FC·任天堂
对任天堂来说是很罕见的合作软件,横卷轴 ACT 的元祖,产生了"空手道"等后续作品。

1985.9.13·超级玛里奥·FC·任天堂
奠定了今天游戏业界的基础,在世界中创造了百万纪录的 ACT。任天堂的历史也是马里奥的历史。

1986.7.30·加油伍佑卫门!·FC.KONAMI
至今人气旺盛的伍佑卫门系列的元祖,当时虽然是卷轴模式,但日后发展成为内容丰富的作品。

1986.9.12·高桥名人的冒险岛·FC·HUDSON
当时曾获得绝大人气的作品,以高桥名人为主角的横向卷轴游戏,全系列共有四款发售。

1986.11.13·迷宫组曲·FC·HUDSON
解谜成份很强的 ACT,游戏目的是操作主人公米隆救助被囚禁在城堡中的公主。

1987.4.17·热血硬派国夫君·FC·TECHNOS
拥有许多体育类游戏的"国夫君"系列的第一作。以学校为背景的热血格斗游戏。

1987.12.17·洛克人·FC·CAPCOM
让小学生们狂热一时的人气系列。难

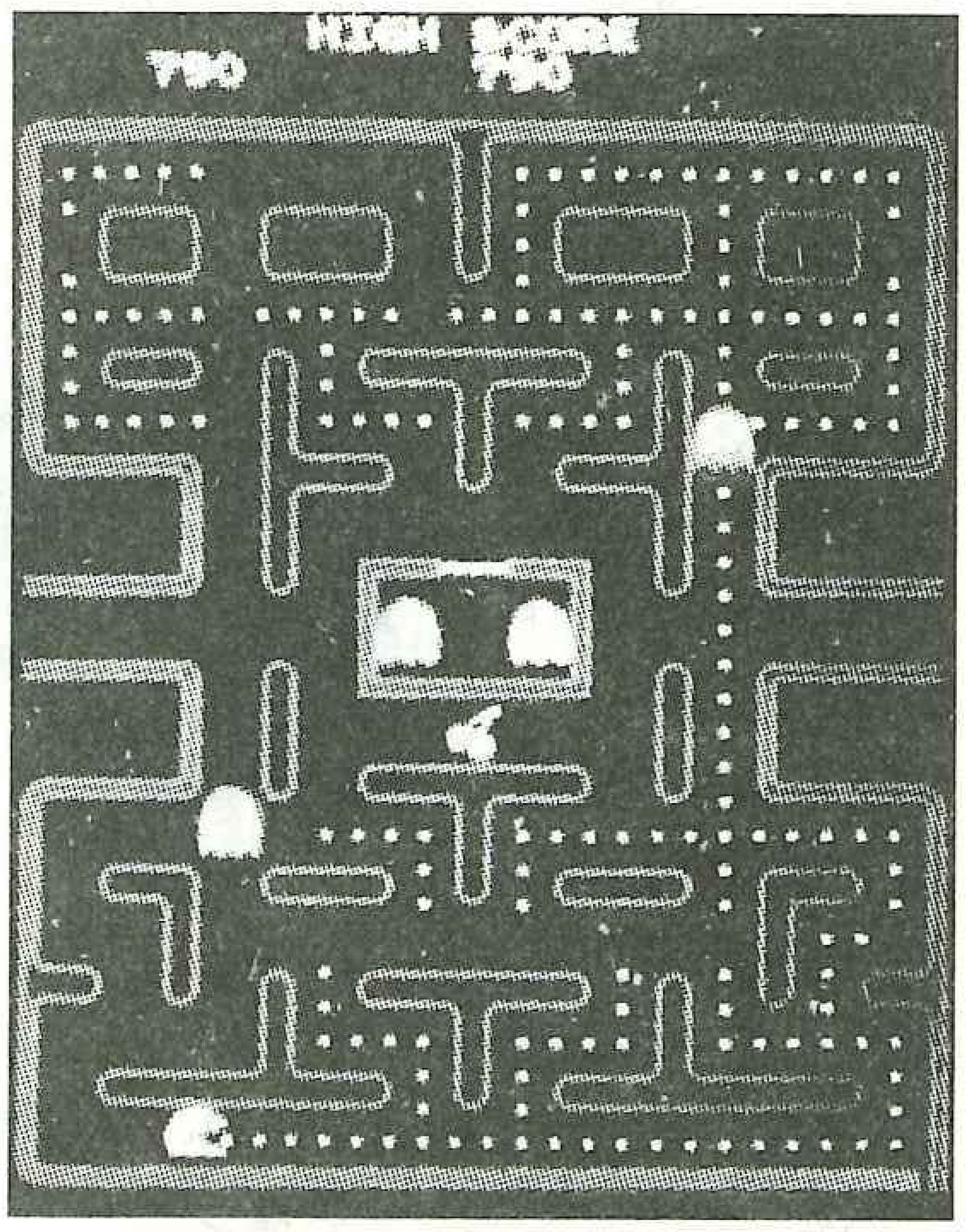
史前期,动作游戏支撑着整个业界

众所周知,虽然现在的游戏业界明显地倾向于家用机,但是在 70 年代末,街机和街机厅才是业界的代名词,动作游戏、射击游戏、以及桌面游戏支撑着整个游戏市场。在这里我们不得不提到的是厂商 TAITO 和其 80 年推出的"鲁邦三世"。这部在动画、漫画界倍受瞩目的作品登场街机后同样创造了辉煌的业绩。"鲁邦三世"可以算是最早的、完全意义上动作游戏,而且是第一部改编自动漫画的游戏,它拥有丰富的角色、地形,以至于简单的过场动画!除此以外,由 SEGA 开发的"催眠枪"、日本物产开发的"疯狂攀登者"等新颖的街机 ACT 也纷纷登台。也许可以这样讲,80 年是 ACT 走向辉煌的起点。

NAMCO 的 ACT 构筑 FC 市场的基础

虽然 70 年代始终是"空间侵略者"(TAITO)的天下,但是从"吃豆"(NAMCO)开始,一批充满创意的新作品在街机厅中掀起了一场 ACT 的风暴。80 年代初,"吃豆"和"RALLY-X"等 NAMCO 如数家珍的动作游戏开始崭露头角。当人们沉醉于这些街机游戏的时候,任天堂的 FC 突然出现在了他们的面前。

▶将众多女性玩家吸引至街机厅的元祖级 ACT。



FC 并不是在发售之初就产生轰动的。随着被称为三方合作者的外部游戏厂商的徐徐加入,FC 的市场飞速扩张,这其中为 FC 的普及极尽肱股之力的就是 NAMCO 的系列作品。在以 3 千日元的低价位发售的 NAMCO 品牌的软件诱惑下,当时的玩家蜂拥而至,而且,从街机移植的 NAMCO 的动作游戏也同样颇具实力,因而不断创造出新的销量记录。(现在,在日本某游戏专卖店中,一套 NAMCO 作品全集的标价为 27 万 8 千日元。)

虽然 FC 的世界性要归功于宫本茂的"超级马里奥",但是客观的讲,如果缺少了以"吃豆"为首的一连串的 NAMCO 作品,也许就不会有 FC 日后的繁盛了。

和 16 位机相性出众的 ACT

正如本文"重要游戏发售年表"中所列出的,SFC 时代以"超级马里奥"系列为首的百万级作品层出不穷。事实上,"超级大金刚"和"耀西岛"等游戏的实际销售量都在 200 万份以上。因此说当时的业界是由这些游戏所包裹起来的也并不过份。而且在大作 ACT 举世瞩目的背后,许多不为人知的作品也有着相当高的制作水准。其中既有日本本土的游戏,也有欧美厂商开发的所谓"硬派动作游戏"。在当时,不

知有多少玩家是为了享受ACT游戏的乐趣而购买了家用游戏机。

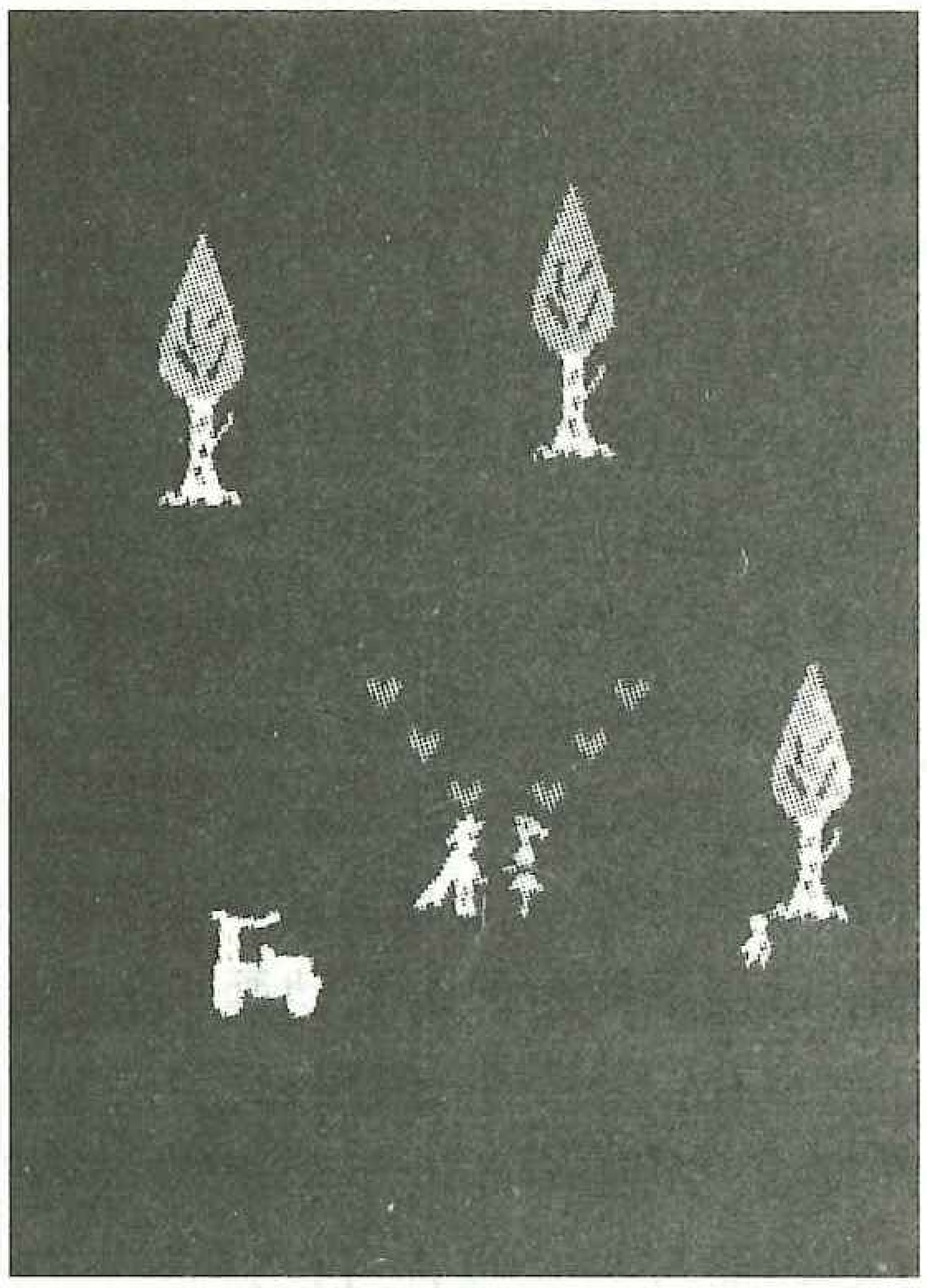
那么为什么在SFC时代会有如此庞大、如此优秀的ACT作品群呢?这也许是因为8位机与16位机的图象都是由单纯的点阵画面组成，游戏制作人可以相对轻松的由开发8位机软件转而开发16位软件。换句话说就是“16位家用机在机能上与ACT游戏有着绝好的相性关系吧”。

32位机是ACT的冬天

到了32位机时代，由粗劣多边形绘制的动作游戏成为了主流。以往画面亮丽、操纵单纯的ACT一去不返了，即便是一些沿袭传统、制作严谨的动作游戏也无法达到理想的发卖数量。这恐怕是由于8位机时代确立的ACT的基本概念——“横纵卷轴系统”在能够现实多维空间的32位机中已经失去了现实意义。

当然，32位机上也有“天诛”(SCEI)、“深夜入梦”(SONIC)、“合金装备”(KONAMI)等一批经过进化的ACT,但是单纯、传统的ACT作品已经无法在今天达成百万份的天文销量了。昔日标志游戏业的ACT游戏开始急速衰退。从2D到3D的转换，对于ACT来说也许是致命的。

这其中的原因是多方面的，首先，很多游戏制作人没有对技术层面的提升给予足够的重视，盲目地追求3D效果，好象只有用POLYGON描绘的角色才能称之为次世代的动作游戏。其次，玩家年龄层的提高和玩家群的多样化也是令动作游戏走向低谷的幕后愚者。在八十年代和九十年代初，日本主要的玩家层集中在10至18岁的青少年，但是随着SONY“开发非玩家”的口号，家用机用户的数量在近几年开始激增，与此相对的是游戏类型更加趋于多样化，面向高年龄层的作品逐步成为了业界的主流。因此，我们也可以将ACT的没落看成是一种必然。



◀由极简单的点阵画面构成了大受欢迎的『鲁邦三世』。

具有历史意义的ACT是??

家用机上第一款改编自电影的游戏是?

85年6月21日，任天堂与其开发伙伴合作推出的“成龙踢馆”可以算是第一款改编自电影的游戏吧！其系统被后来的许多动作游戏所沿用。

第一位由ACT诞生的超人气制作人是?

“冒险岛”的制作人、已故的高桥名人先生在80年代初拥有极高的人望。特别是在小玩家心目中，他的认知度可比宫本茂高多了！

第一个有由第三方软件商推出的游戏是?

84年由HUDSON为FC开发的“挖金子”是第一款第三软件商推出的作品。虽然NAMCO后来居上，成为了早期FC最有力的支持者，但是我们也可以从这个侧面看到HUDSON与任天堂早在那个年代就有了相当密切的关系。

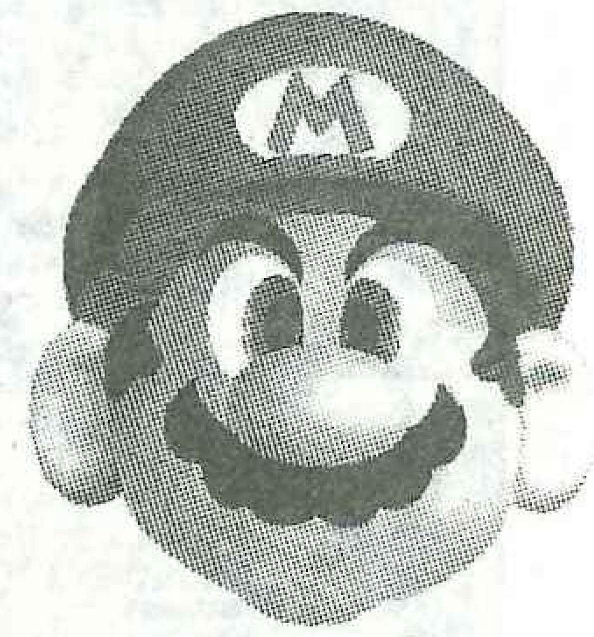
第一款改编自动漫画的家用机游戏?

83年7月15日与“大金刚”同期发售的“大力水手”当之无愧。吃到菠菜就可以救到可爱的奥莉菲哦！

第一个系列化的游戏是?

由知名制作人宫本茂和横井军平合作开发的“大金刚”是第一款系列化的游戏。“大金刚”的GAME & WATCH首次采用了十字键，为后来的FC奠定了基础。

销量最大的ACT系列是?



由宫本茂监制的“超级马里奥”系列当属发卖数量最多的动作游戏。如果将FC、SFC、GB的“马里奥”综合起来的话，仅日本就已经达到了一千八百万份！当然这项统计数据还仅仅截至到92年！因此“马里奥”系列不仅是动作游戏中销量最大的系列，也是游戏史上的销量之最。

度相当高，打倒最终BOSS需要达人级的技术。

1989.12.15·PC原人·PC·HUDSON
以原始时代为背景的喜剧风格的人气系列，还有射击类型的“PC电人”等游戏。

1990.11.21·超级马里奥世界·SFC·任天堂
SFC最早发售的软件，以这一游戏为契机，憨醇的耀西也成为了任天堂的代表性形象。

1991.7.26·索尼克·MD·SEGA
从日本到美国都大为轰动的杰作，比马里奥更酷的形象和活跃的气氛使欧美人为之倾倒，系列作品的原点。

1991.10.4·超魔界村·SFC·CAPCOM
人气系列的SFC原创版本，基本系统虽然没有什么变化，但加入了二段跳这一新要素。

1991.10.31·恶魔城·SFC·KONAMI
KONAMI代表性的硬派动作游戏，PS版的成功，现示出了中坚玩家层的健在。目前DC版“恶魔城”正在开发中。

1993.4.28·超级炸弹人·SFC·HUDSON
团体游戏的保留节目，用分插手柄进行四人对战将极为刺激。

1993.7.30·海豚历险记·MD·SEGA
可称为疗效游戏始祖的游戏，以逼真的海洋动物为特征，给众多玩象带来了别样的享受。

1993.12.17·洛克人X·SFC·CAPCOM
洛克人系列的SFC版本，作为隐藏技的SF Ⅱ中的波动拳和升龙拳成为人们注目的焦点。

1994.11.26·超级大金刚·SFC·任天堂
由英国公司制作的充满立体感的大金刚，为人们揭示了SFC潜在实力的逸品。

1995.8.5·超级马里奥耀西岛·SFC·任天堂
横卷轴类型的玛里奥的最后一作，主人公耀西会用舌头进行各种攻击。

1995.9.1·漫画地带·MD·SEGA
MD末期发售的另类作品，以漫画为背景，加入一些RPG和格斗游戏的要素。

1996.7.5·深夜入梦·SS·SONIC
颇具想象力的作品，手感相当顺畅，色彩和谐、明快，显示厂商实力的作品。

1996.12.6·古惑狼·PS·SCEI
将美版游戏的搞笑成份与日版游戏的顺畅感巧妙地融为一体，准百万级的作品。

1998.9.3·合金装备·PS·KONAMI
FC时代“燃烧战车”的续作，次世代游戏中最具创新的作品。该作的游戏目的并非是一般游戏中的击倒敌人，而是想方设法不被敌人发现。游戏背景厚重，设定严谨。

我是可以富可敌国的！

必杀技



“暂烈拳”的腿蹴版本。



出法很简单的攻击招式。



类似升龙拳的对空技。



根据作品不同，模样也有所变化。



指令投操纵的类似幻影脚的招式。



跳跃中飞出蹴击的奇袭性招式。



其与坂崎良赖以成名的必杀技。

「龙虎外传」中的指令与其他作品有所区别。



利用翻滚转身蹴击攻击敌手。





与“飞燕疾风脚”相似，但动作有所变化。

按B键或D键会出现若干动作的不同。



姿势



背景变得全黑，很忧郁。



扭腰的样子比较傻。

衣着



大幅变更衣着，更象公子哥了。



衣服没大变化，体型变壮了。



令人怀念的第1代装束。



很令人气愤的姿势。



红与黑的组合，一副主人的模样。



肌肉变得更夸张了。



真红衬衫登场，姿势也变了。



与前作几乎一模一样。



与《龙虎1、2》相同的样子。

※以上资料及照片均选自《龙虎之拳外传》及《KOF '98》。

格斗之王风云录



罗伯特·卡西亚

家财万贯的翩翩贵公子
财团中的『空手MAN』
华贵魅力在他背后升起！

人物档案

格斗流派：极限流空手
生日：12月25日
年龄：22岁
身高：180cm
体重：85kg
血型：AB型
家族构成：阿尔帕特·卡西亚（父）
休丽·卡西亚（母）
出生地：意大利
职业：下届卡西亚财团总裁（预定）
宝物：收集名车
当前目标：除了继承父亲的财团外，当然是百合小姐啦（笑）

★ NEO·GEO人气投票名次

第1回12位 第2回23位 第3回30位 第4回32位 第5回30位
第6回49位 第7回59位 第8回67位



FINAL FANTASY 未知的世界

第3回

禁断的？技巧

这次恰如其名，将介绍未知的宝物和事件。如此一来就请带着一份惊喜来读本文吧！

知道了一定会窃喜的隐藏宝物、事件特集

就算不知道也一样能玩，但若知道了就会喜上眉梢，下面公布的情报你一定会感觉很爽。《FF精选集》已于3月11日发卖，在那上面试一下会有什么感觉……

极难得到的究极宝物

下面介绍的是在一般通关过程中看不到的，也就是所谓隐密宝物。但无论是哪一个，也不过是按一定的顺序前进或是砍翻难得一见的怪兽便可获得。

Ⅲ 洋葱之圣物

在水晶塔中击败很少出现的龙，会得到洋葱战士专用的葱头装备，此乃Ⅲ代中的最強装备。

葱头圣剑
攻击力200且素早上升。可与之匹敌的只有Ⅵ代中的圣剑『エクスカリバー』和『ラグナロク』。

葱头圣盔
防御力48，本系列中最高装备，装备后用不受任何特殊攻击。

葱头圣铠
防御力48，防备所有特殊效果。通观整个系列，数值并不是很高。

葱头圣盾
防御力48的盾。防备所有的特殊攻击。只有Ⅴ代中的源氏之盾可与之匹敌。

葱头护手
防御力48的护手，还可提升体力。若作为服饰，甚至不输给Ⅶ代。

Ⅳ 亚当铠甲

在月亮上打败嘌呤公主后可得到粉红色的尾巴。将此交给尾巴老头可得到幻之铠——亚当铠甲。



←没有『アラーム』就不会出现的プリンプリンセス（嘌呤公主）。



↑以收集动物尾巴为兴趣的老矿工。从他那里得到的铠甲防御力100，为本系列中最高的。

Ⅳ 圣剑エクスカリバー

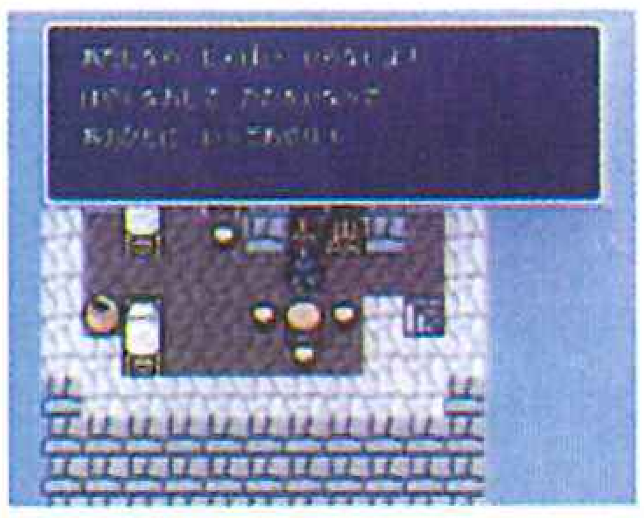
将宝物『アダマンタイト』交给铁匠クロロ（克罗罗），他就会为你打造圣剑エクスカリバー。



↑平时总是躺在床上的クロロ。

Ⅳ 菜刀

用从ヤン（杨）夫人处得到的爱之炸面包来敲杨，杨醒来后会送你一把菜刀，此乃投掷系武器。



←处于昏睡状态中的杨，在这里向他注入夫人的爱吧！

Ⅵ 河童（日本神话中的著名水怪）之圣物

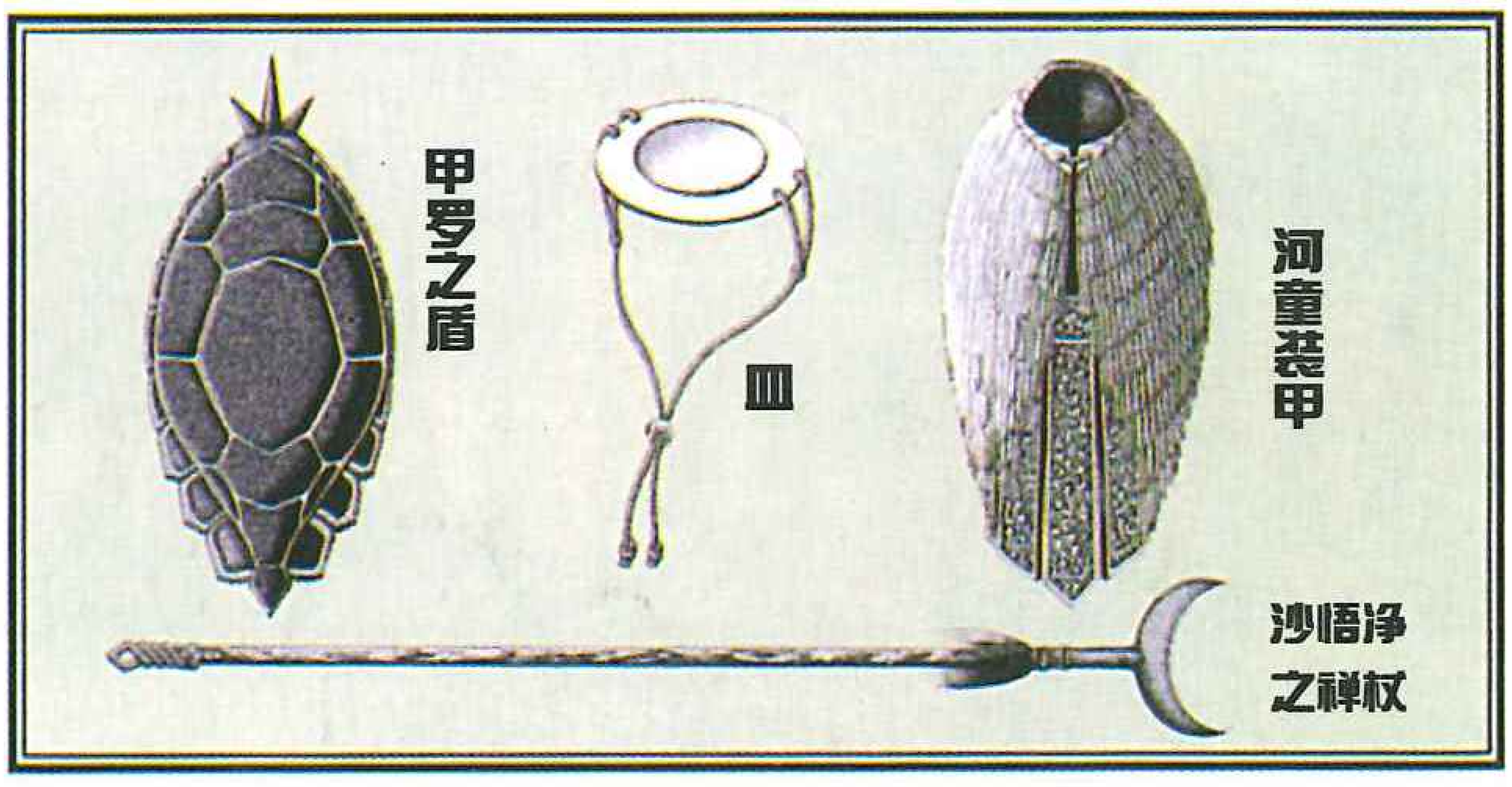
可从特定的敌人处盗取或抢到。此乃Ⅵ代中最強的武器和防具，但只有在カッパ（河童）状态下才能发挥其威力。

沙悟净之禅杖
本系列中最厉害的枪系武器，攻击力高达253。从一个叫做『グランインセクト』处盗得的稀有武器。

甲罗之盾
防御力30，通观整个系列并不算太高，但可吸收水属性的攻击。

皿（盔的名字）
防御力42，仅次于Ⅲ代中的葱头圣盔。但在Ⅵ代中是最高的。

河童装甲
与アダマンアーマー（阿德曼装甲）一样，拥有本系列中最强的防御力，100。而且还有魔法防御力。



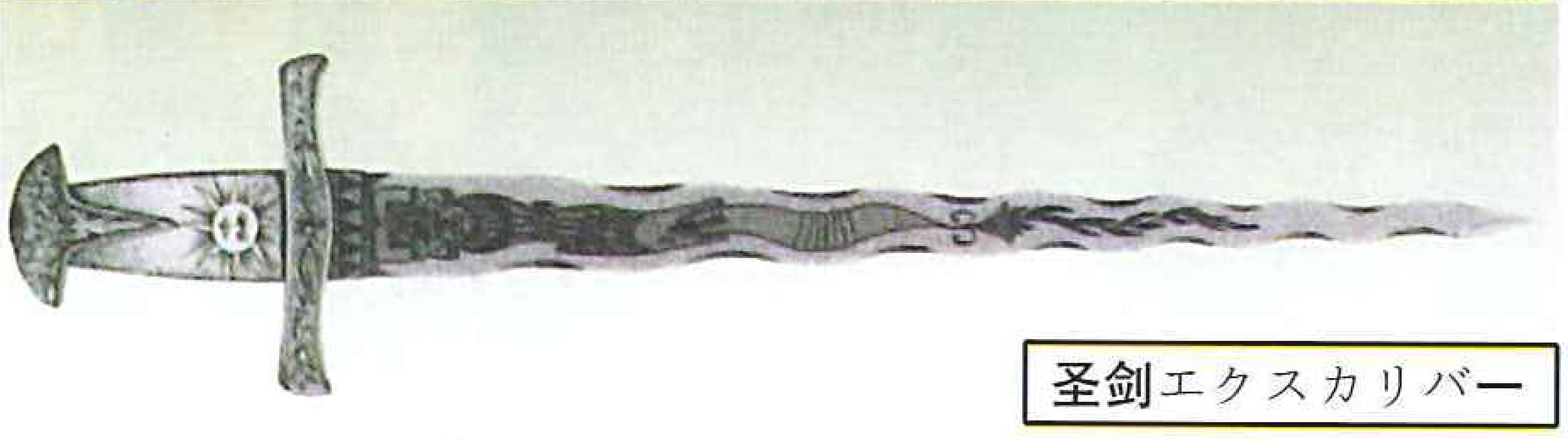
相反的武器和防具

游戏中没有叙述的必要，但在设定时，将其设计为具有相反性质的武器和防具，下面将要介绍的，左边的属攻击力、防御力的最高等级之物，但右边基本上没什么用，大概是仅供收集吧。

V 圣剑エクスカリバー ⟷ **伪圣剑エクスカリパー**

在Ⅰ代到Ⅴ代中登场的传说中的圣剑。攻击力属系列中的最高等级。

这是把伪圣剑，通常只能打掉1滴血。



圣剑エクスカリバー

这才是真正的圣剑，上面雕刻着美丽的花纹。

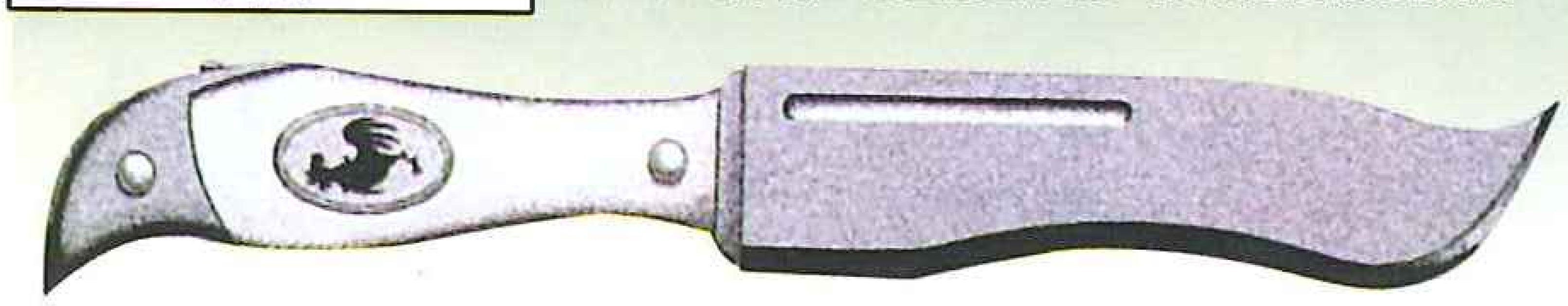
V ブレイブブレード ⟷ **厨刀（チキンナイフ）**

每逃跑一次攻击力便会下降一次的武器。即使不装备也会有同样的效果。

这把刀会随着逃跑增加攻击力。即使选择了『たたかう』(战斗)，也会自动逃跑。

厨刀

虽然攻击力会上升但还是逃跑，结果还是屁用没有。



Ⅵ 英雄之盾 ⟷ **涂血之盾**

防御力最高级40。在装备有涂血之盾的状况下在255次战斗中获胜，涂血之盾便会变成英雄之盾。

防御力为零，装备后会引起状态异常。此宝物可在倒塌后的『ナルシェ』找到。

未知的魔法

这里再介绍3个基本学不会的魔法。在游戏中基本上没有任何提示，所以想学不会不靠秘技，恐怕是没有可能的吧！

Ⅳ 谜之召唤魔法

在击败コカトリス、ゴブリン、ボム、マインドフレア之后，可随机召唤出其中的一个。

Ⅴ 鸡蛋排骨(egg chop)

在陆行鸟出现后，多次使用魔法灯（或是煤油），会学会叫做鸡蛋排骨的谜之召唤魔法。

Ⅶ 陆行鸟瓶

给特定的陆行鸟三个叫ミメット的野菜，会学会一个叫做『4级自爆』的敌人的技术。



↑从战斗中逃跑demage会上升，但在international中会弱体化。

最后的小话题、情报集

最后是收集到的各种小道消息。虽然都是些提不上台面的东西，但实际操作后一定会有所触动。在最新的Ⅷ代中应该也有些隐藏的东东吧。

Ⅰ 附赠的小游戏

在港口小城プラボカ得到船后，在海上按住A键后按55次B键，就会出现一个由1~15数字组成的移字游戏。



↑由WINDOW部分变化而成。

Ⅲ 空手道专家的爆炸

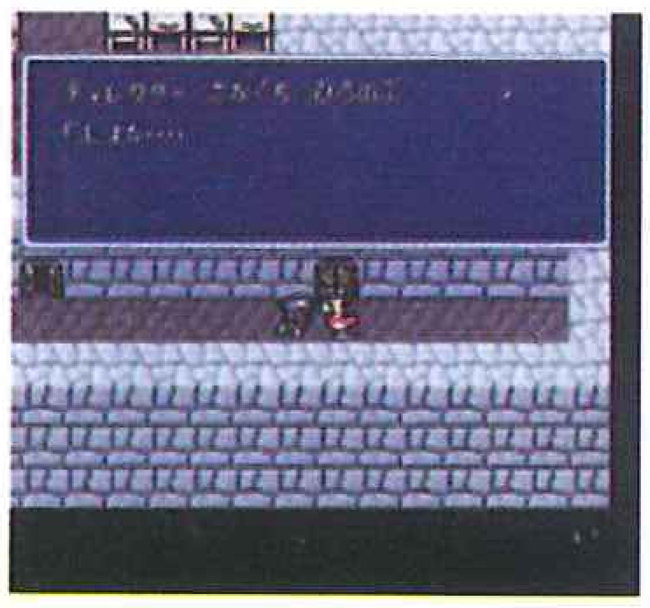
在战斗中让空手道专家连续选三次『ためる』（蓄），他就会爆炸成血。



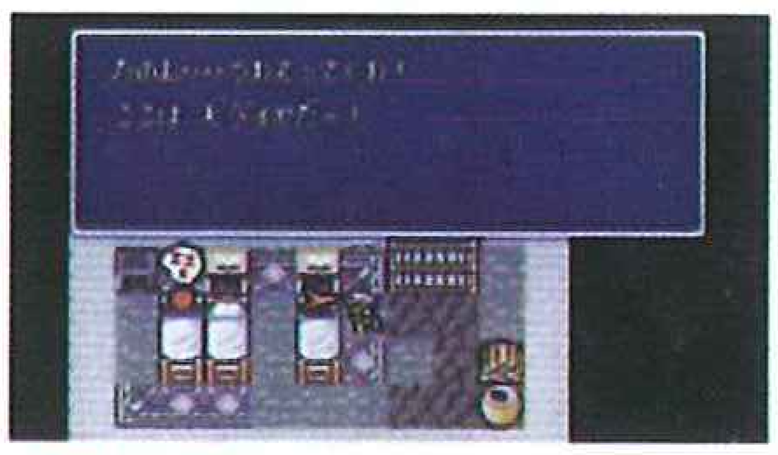
←蓄过头对身体不好，也许就是为了给人这样一个教训吧！

Ⅳ 史克威尔开发垫

进入在ドワーフ城的隐藏通路上的房间。但在EASY中是不行的。



←不知为什么，坂口氏会作为一只陆行鸟登场，它想干什么？



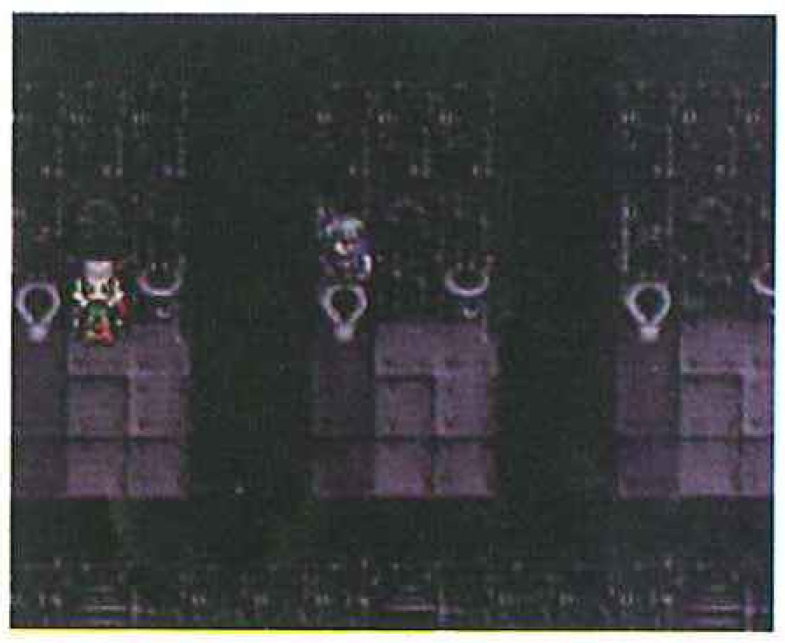
↑眼前浮现出当时的惨状。



↑还有与staff怪兽的战斗。

Ⅵ 抽水马桶

在帝国首都ベクタ的厕所里按A键，就可多次冲马桶。



↑好象帝国中抽水马桶非常普及，而在整个系列中可以冲马桶的却只此一处。

Ⅵ 帐篷的变化

在使用帐篷时，帐篷会随站在排头的人物而变化形态。



Ⅵ 隐藏事件

在与帝国举行完和平会餐之后，立刻赶去飞艇处，会有セッツァー的隐藏事件发生。



←↓会告诉你一点点过去的事情。



Ⅶ ALL 7狂热攻击

在战斗中体力正好是7777时会发狂，会反复打出7777伤害的攻击，直到将敌全灭。此时其余的主角会呆在一边看热闹。


KONAMI
PlayStation®
宇宙——我来守护！
如今，悲哀的命运与想念在宇宙的这边交错着……
超人气育成SLG游戏作品再度归来
メルティランサー®
THE 3rd PLANET
温柔枪骑兵
第三行星
PS
厂商：KONAMI 类型：SLG
媒体：CD-ROM 发售日：99.6.17

乱舞势力 特别版之

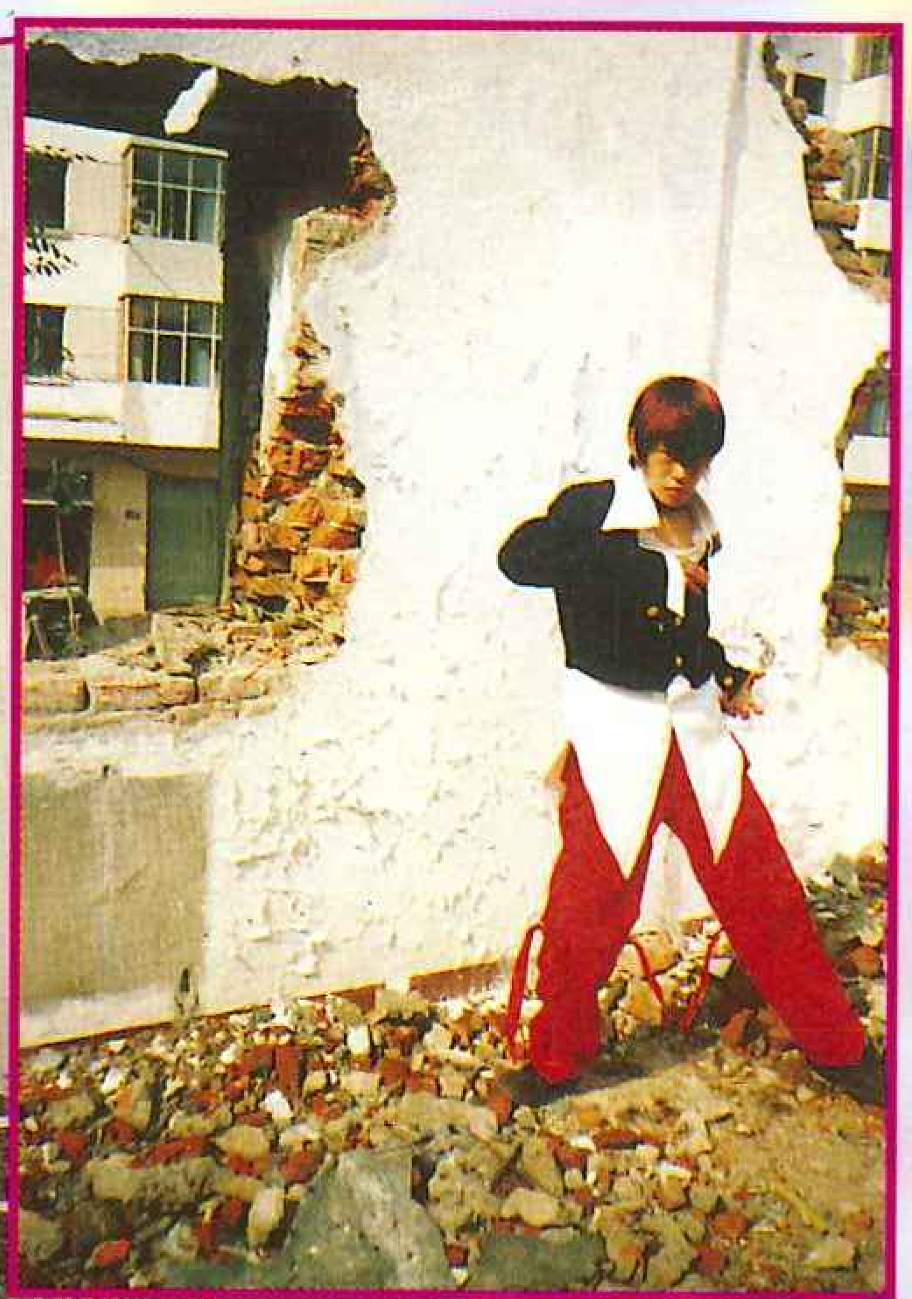
缱绻作品17号(A)



哈哈，无意中还是被我逮到了。照得模糊，歪打正着啊！
（扮：《KOF》之麦卓，南京　小文
『乱P』：★★★）

瓦砾之中你显得甚是显眼，平时上学可不要这样穿哦！
（扮：《格斗之王》之八神庵，哈尔滨　文龙
『乱P』：★★★★）

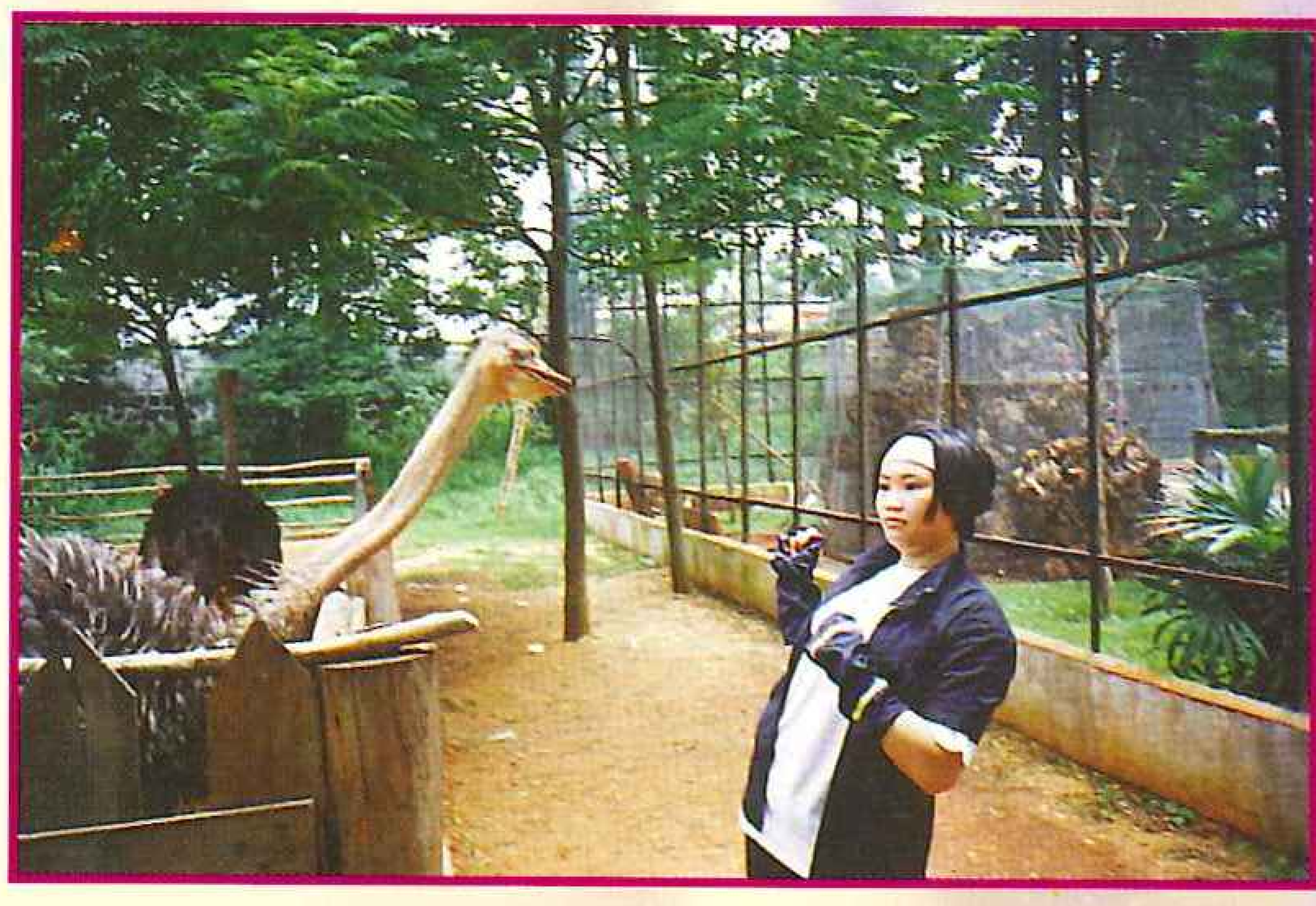




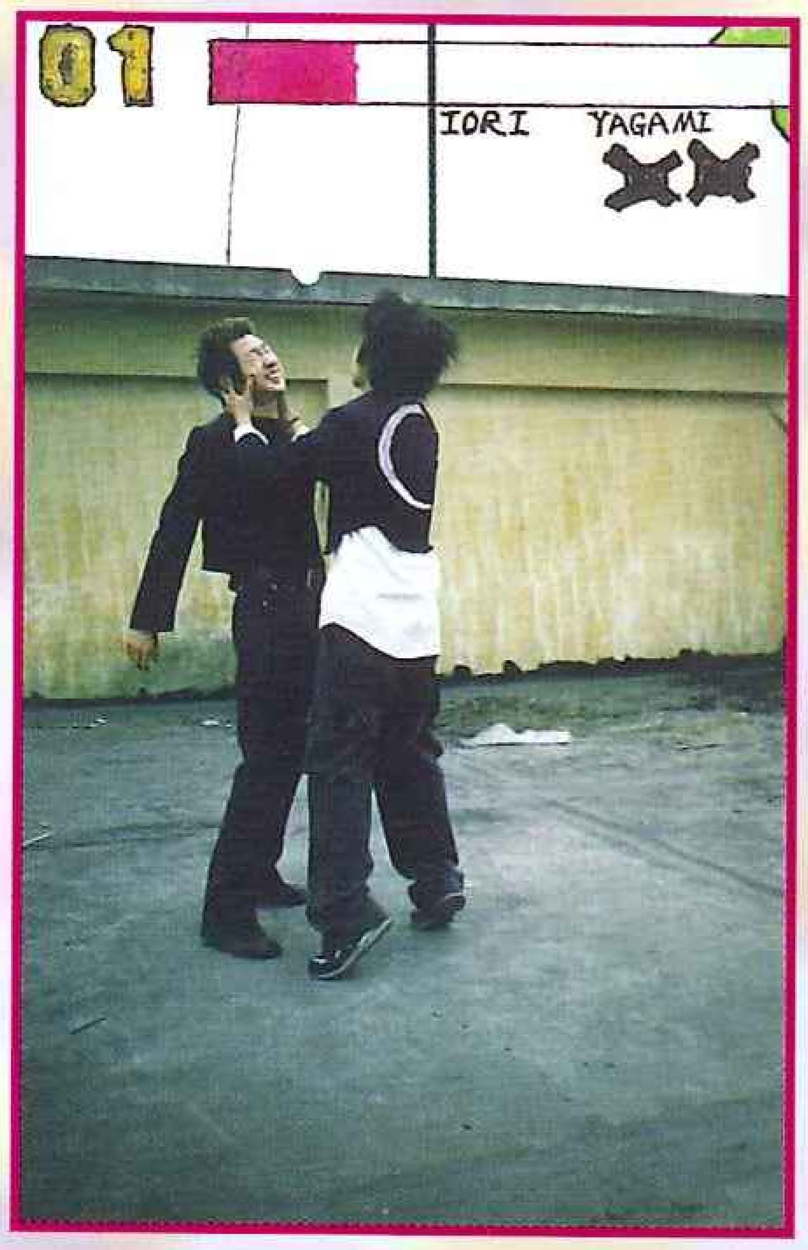


她让我告诉大家：衣领上有“京”字及“火纹”襟章。
（扮：《格斗之王》之草雉京，广东　B.C.S丹
『乱P』：★★★）

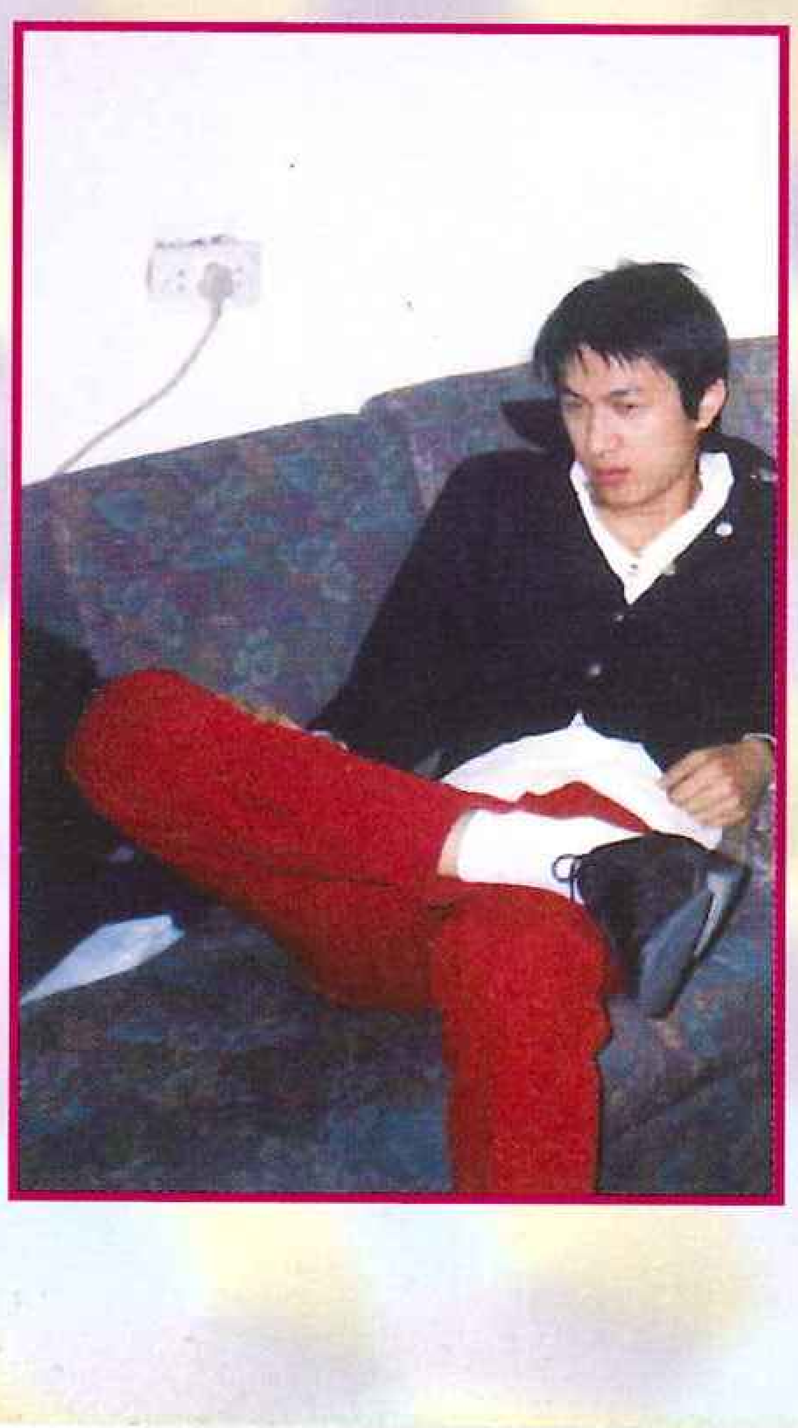


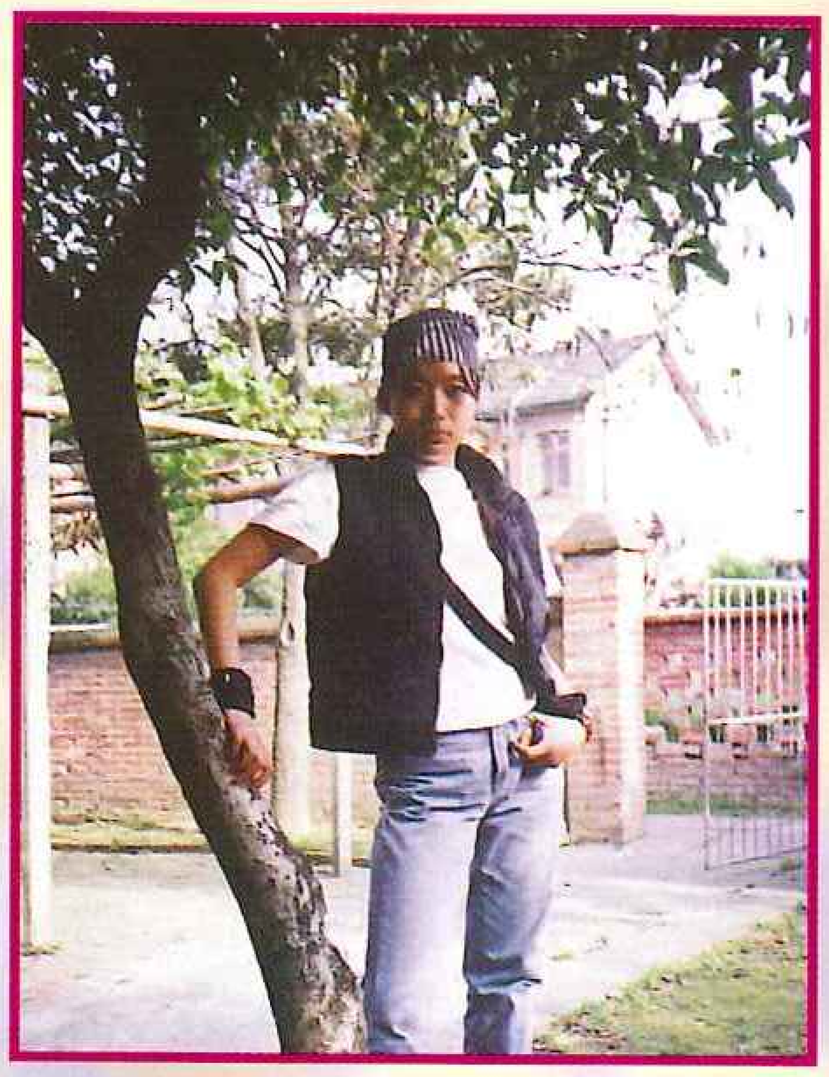


被你这位来自椰风徐徐的海南岛、白天是天使，晚上变成暴走之鬼，呼啸于各游戏厅称为“草雉精大战鸵鸟怪”的作品在此了。
（扮：《格斗之王》之草雉京，海口　刘小姐
『乱P』：★★★）



友情客串的山崎龙二的样子真是痛苦啊，好惨……
（扮：《格斗之王》之八神庵、山崎龙二，四川崇州　文云、庞杰
『乱P』：★★½）





你们这群以陈小苏(vivi)为首的xx堂还是有一定实力的啊！
（扮：《格斗之王》之八神庵、拉尔夫、不知火舞，合肥　祝贺、MOFFATTS、小小UFO
『乱P』：★★★½）



大墙画廊 彩版 vol.34

Digital Digital Revolution

此次所有画稿均是读者寄来或MAIL过来的的计算机稿，尽管许多稿子不是纯粹由COMPUTER制作的，而是先绘制后再进行扫描等后期制作从而诞生的，但也体现了大家对计算机应用的重视及兴趣。

S：题目与KONAMI的《Dance Dance Revolution》很相似，之所以选用“Digital”，是因为现在已向数字（Digital）时代发展、进化，加之最近本人对《DDR》十分感兴趣，经常跳得筋疲力竭，又一次感受到青春的美丽和自己应该锻炼锻炼啦！

P：走在漆黑的高速公路上 / 冷风穿过我的发 / 空气中涌动着温暖的气息 / 远方有隐隐闪动着的灯光 / 头晕目眩的我想要找一个夜晚的家 / ——『Hotel California · The Eagles』

——廊主SHADOW&PHOENIX

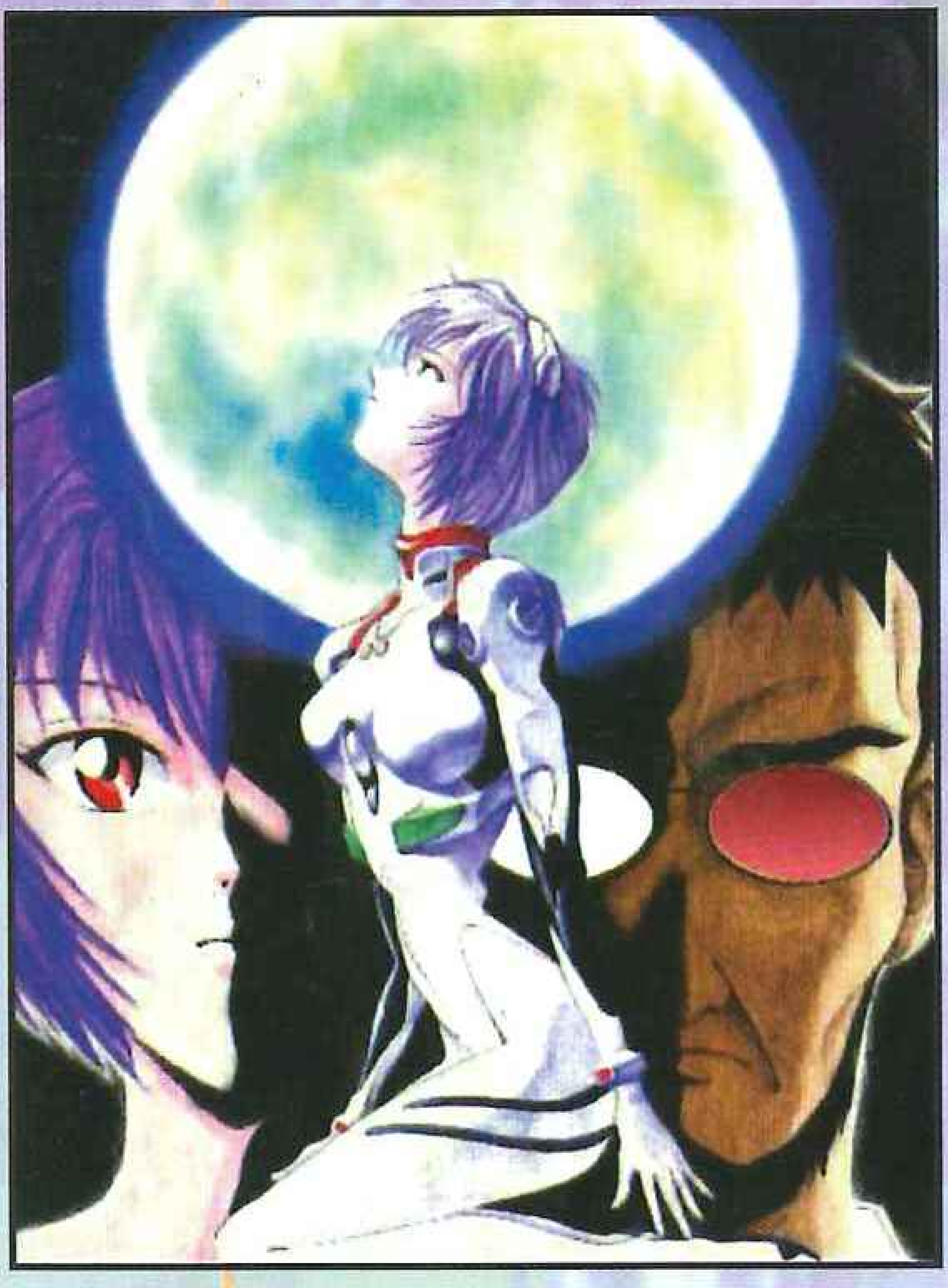


《无》 贵州 杜浩

S：为何要选择叛军和邪教组织为题材作游戏呢？

P：枪支的感觉似乎不是很“拽”哦！

（廊P：★★★½）

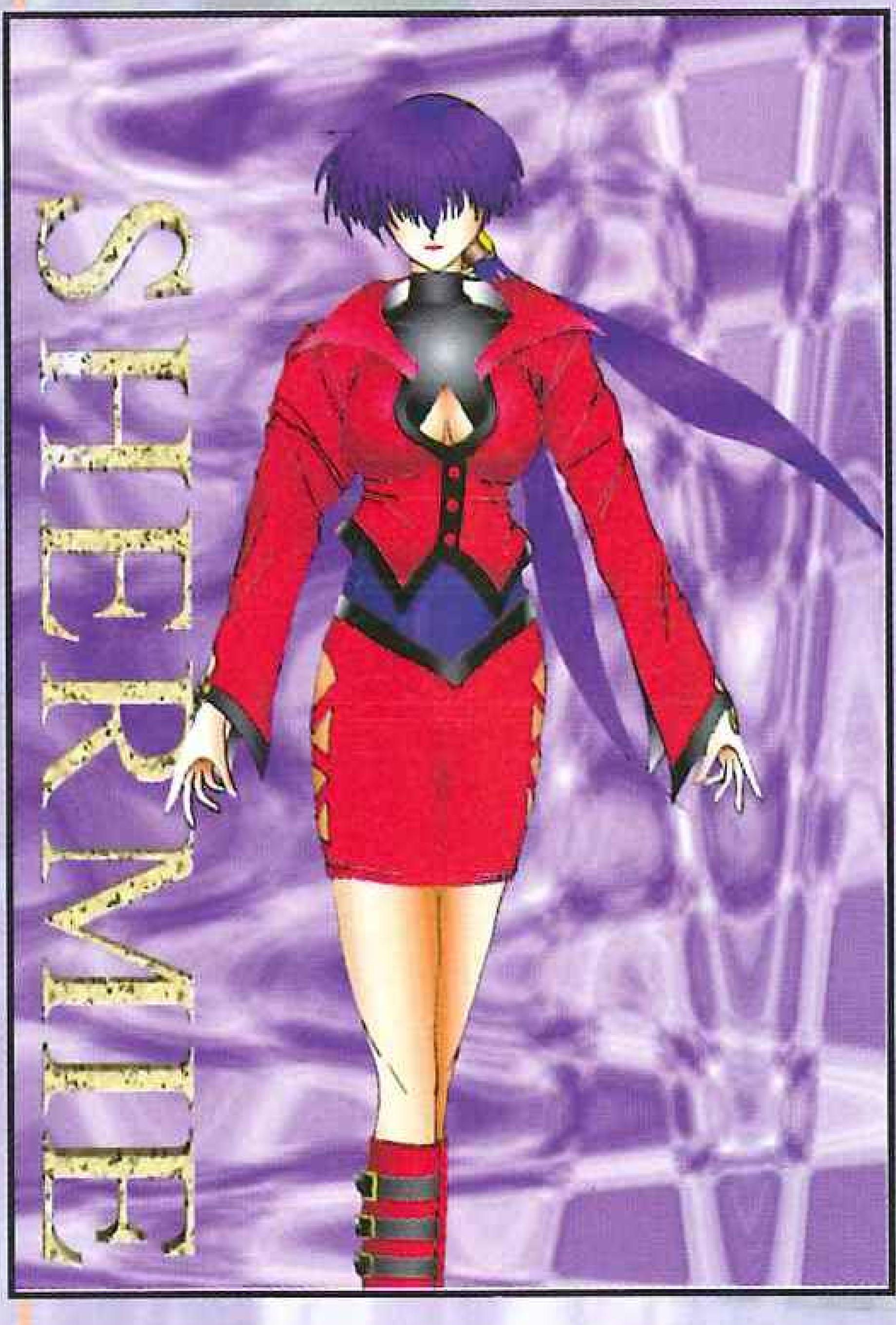


《新世纪福音战士》 北京 俞阳

S：严格说这只是你最后扫描的，不算计算机稿件哦。

P：知道吗，EVA要出新作了！

（廊P：★★★½）

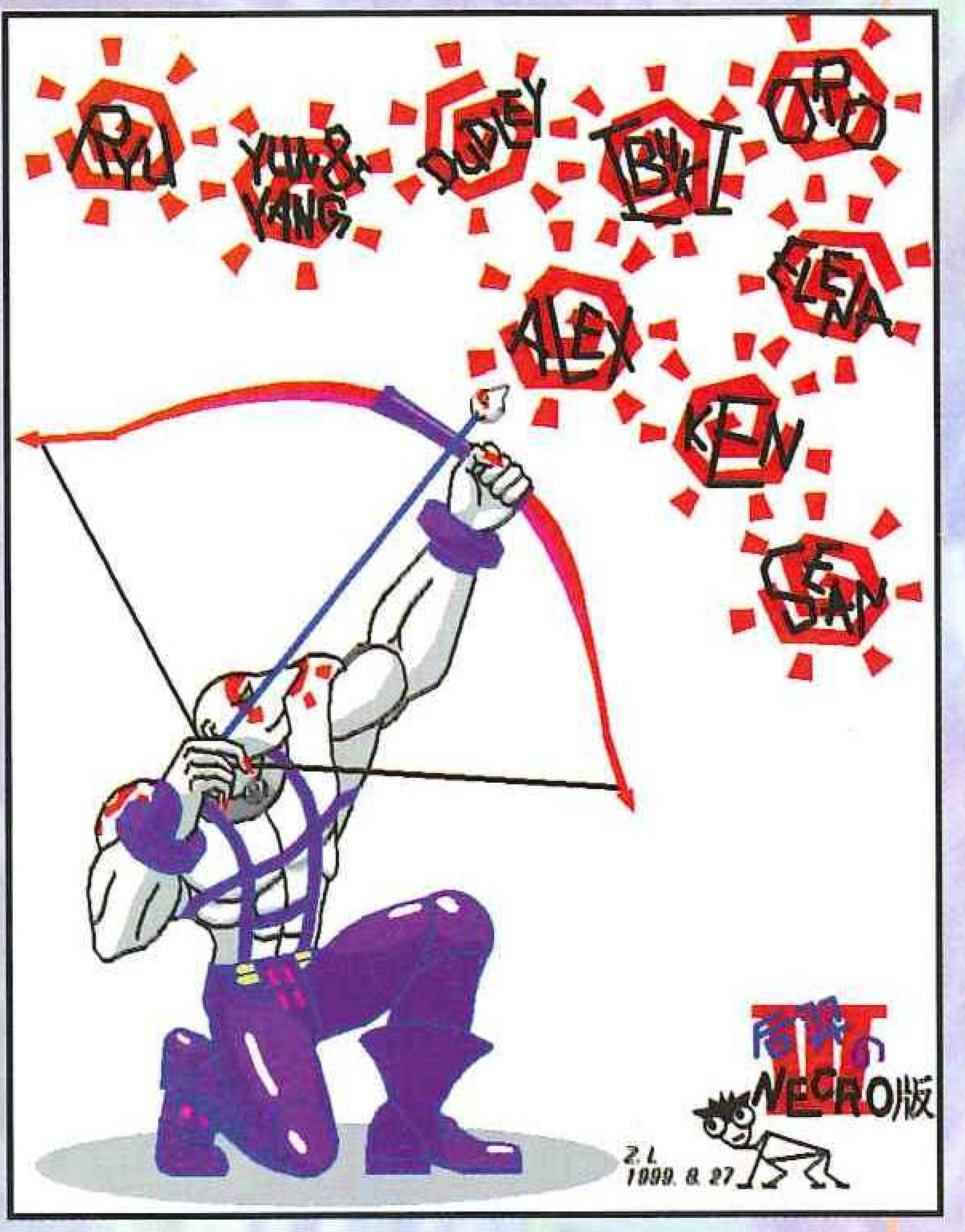


《夏尔米》 郑州 张健

S：被天师误认为是厂商原画，听了很高兴吧！

P：99中少了这位酷酷的妹妹，的确很可惜呀！

（廊P：★★★★）



《后羿之NECRO版》 涿州 张磊

S：难得你用WIN95的画笔能画出NECRO想干掉《SF3》中的其他角色。

P：箭头原来是NECRO自己的小头，有意思啊！

（廊P：★★★）

《公主的王冠》 上海 高野森

S：现在好象十分流行用大剑哦，我也要去搞一把过过瘾！

P：每一次你总会将自己的铅笔原稿给我看，是为了证明你的画是原创吗？

（廊P：★★★）





《二阶堂红丸》 南宁 杜若柠

S：你不会是大张正己的拥趸吧，不然红丸成了这般模样？

P：感觉到99中他的面庞十分象电影演员宁静吗？（廊P：★★★½）

《HAPPY WING》 管良



S：两位「翼人」在阵阵涟漪中搞什么东东？

P：不寄地址他们会称为UNHAPPY WING的。（廊P：★★½）



《侍魂之霸王丸》　哈尔滨　任重

S：诚实的你告诉我稿子的原形选自《原画设定4》p48左下角。

P：在新作《剑客异闻录·苏醒的苍红之刃 侍魂新章》中霸王丸可变成老头啦！

（廊P：★★★½）



《无题》　广州　郑盛开

S：SAMCO，据你说这是你构想的RPG的女主角啊。

P：一个孤仙和一个奇门术士的故事，你何时将之公开啊！　（廊P：★★★★）

《PROMISE》　广东增城　梁秀丹（女）

S：看来《FFⅧ》的浪漫景象会替代《TITANIC》的经典动作。

P：男主角的脸庞略显FAT，没那么COOL啦！

（廊P：★★★½）





《KOF》　杭州　史一冬

S：草雉对兄弟也算够狠，有幸把我选上也不和他一队。

P：故事搞笑得似乎有些牵强，我有些看不懂哦。

（廊P：★★★★）



《无题》　杭州　杨霄

S：不知道你这张名为"noya2big"的画稿画的究竟是谁？

P：发现你画手脚不太灵光哦。

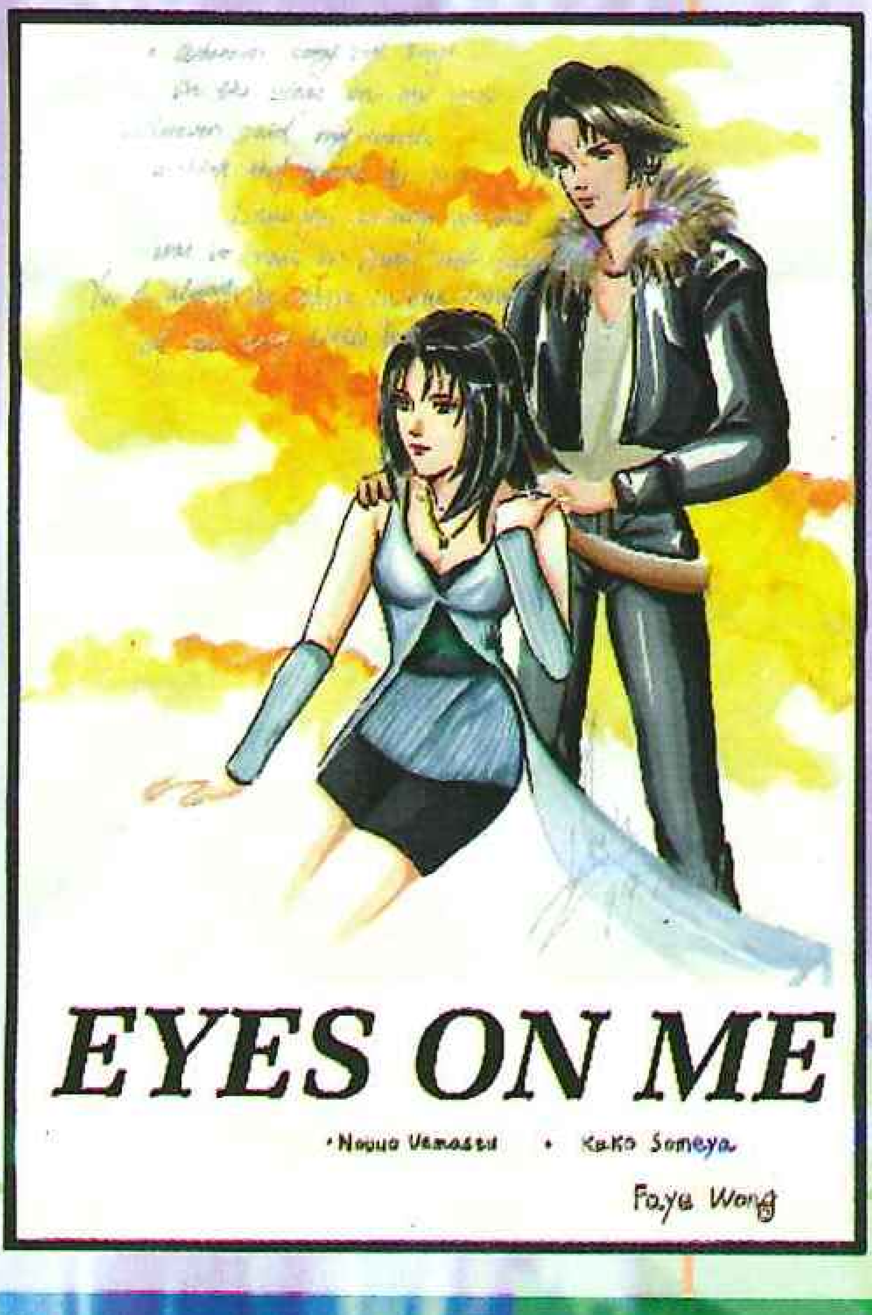
（廊P：★★★★）

《EYES ON ME》　武汉　赵彬

S：相信你也十分喜欢FAYE，《只爱陌生人》听了吗？我喜欢那首《蝴蝶》。

P：人物有些变形哦，身材有些颠倒。

（廊P：★★½）



《新机动战记高达W》　武汉　不详

S：高达的积木版本也许就是这模样吧！

P：好象什么宇宙大帝那时代的产物啊！

（廊P：★★★）





11

Mon	Tue	Wed	Thr	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thr	Fri	Sat	Sun
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28



《电子游戏软件》1999年11月

12

Wed	Thr	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thr	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31											

名侦探柯南



追寻血之魔幻的名侦探与怪盗

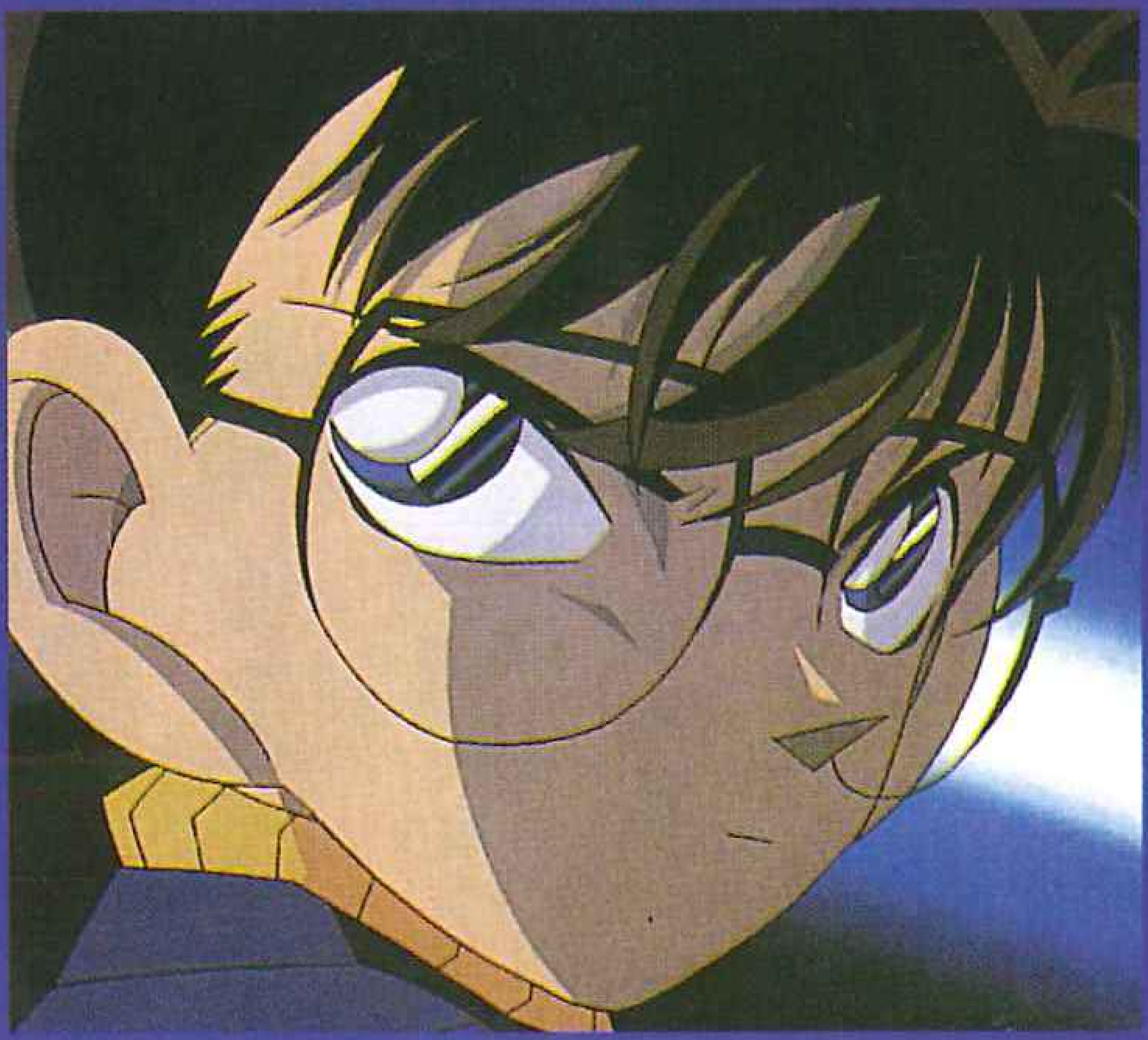




←↑通知许多奇术爱好家而引起的杀人事件，车中一名参加者被杀。吊桥的火烧毁坏，众多事件的发生，谁是下一个牺牲者呢？

↓→致人于死地的奇术究竟是怎么回事？奇术师春井风传的孙女会去复仇吗？一连串不可思议的事件又待柯南去解决了。





世纪末告白之钟的声音突然停止

再会名侦探的踪影……

~继续侦探~





~杀人事件不断出现~

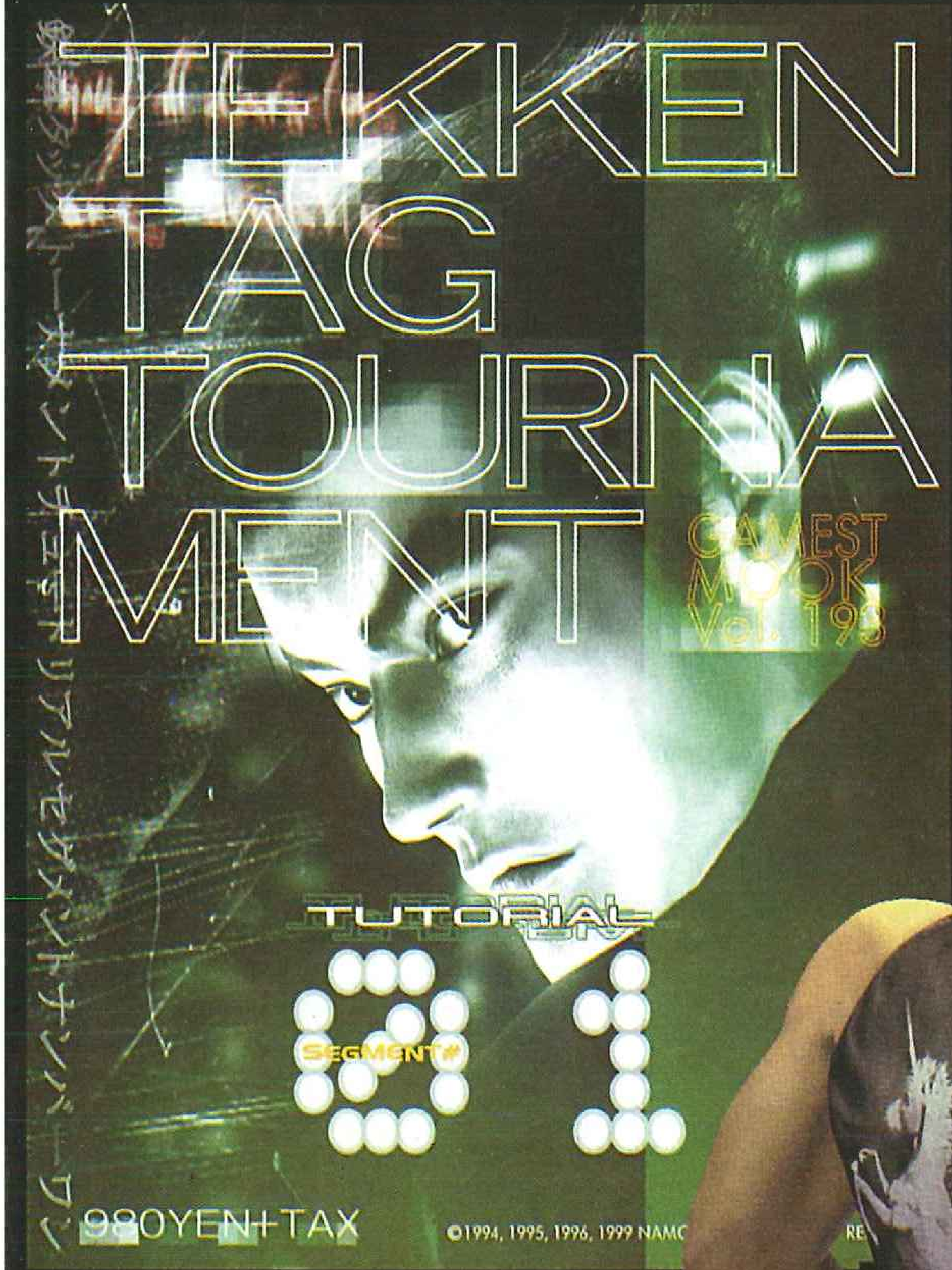


可爱的大头柯南



正义的乐章由他奏响

正在全国各大电视台如火如荼地播放着的日本推理动画片《名侦探柯南》可以说继《灌篮高手》后再度掀起了一股卡通狂潮，你们都看了吗？这回是正在日本每周星期日晚播放的《柯南》的新作《幻惑的奇术师怪盗吉多》，大家过过眼瘾吧！我SHADOW PHOENIX也变个大头，多可爱啊！



银发的恶魔登场!

铁拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

这次给大家带来的是《铁拳·终极联赛》的人物资料，具体系统前几期本刊已有过介绍，这里不再赘述。

ARC	厂商：NAMCO　类型：FTG
	媒体：机台　发售日：99年



银发之恶魔

李 超狼 LEE CHAOLAN (リー・チャオラン)

三岛平八的养子，三岛一八的义弟。一直活跃在平八所属的三岛财团中，作为一个野心颇大的狂气男儿，他一直有夺取三岛财团宝座的野望。到了此代据说他已经行踪不明，不知去了何处?



反逆之

州光 クニミツ

吉光率领的卍党中的成员，持有年老的祖父煅造冶炼的宝刀，据说拥有狙击卍党世代相传的吉光之妖刀的能力。喜欢摆弄机械和一些奇妙的兴趣。



梦魔的冲击

布鲁斯·阿宾

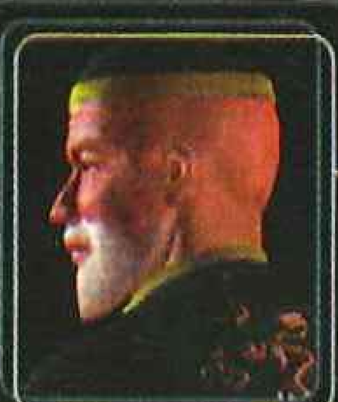
以“蹴式拳击”为主体攻击技的格斗家，是一八的私设部队中的一员。年幼时一直住在贫民窟，在被幕暗道组织追杀的过程中，遭遇了飞机事故而被一八的部队救了出来。



超杀戮兵器

杰克一2

俄国的军用机械人，在细菌兵器战中为救出被病原菌感染的少女而变成被追杀的对象，逃至南国孤岛，不断被卫星追击破坏。



斗之哲人

王 椋雷 ワン·ジンレイ

华侨领袖，三岛一八的祖父，平八的父亲，三岛仁八的故交，使用心意六合拳，是凌晓雨的师父，感觉上就是位神秘莫测的中国武术老人。

斗到天地变色　战至日月无光　杀向铁血钢拳

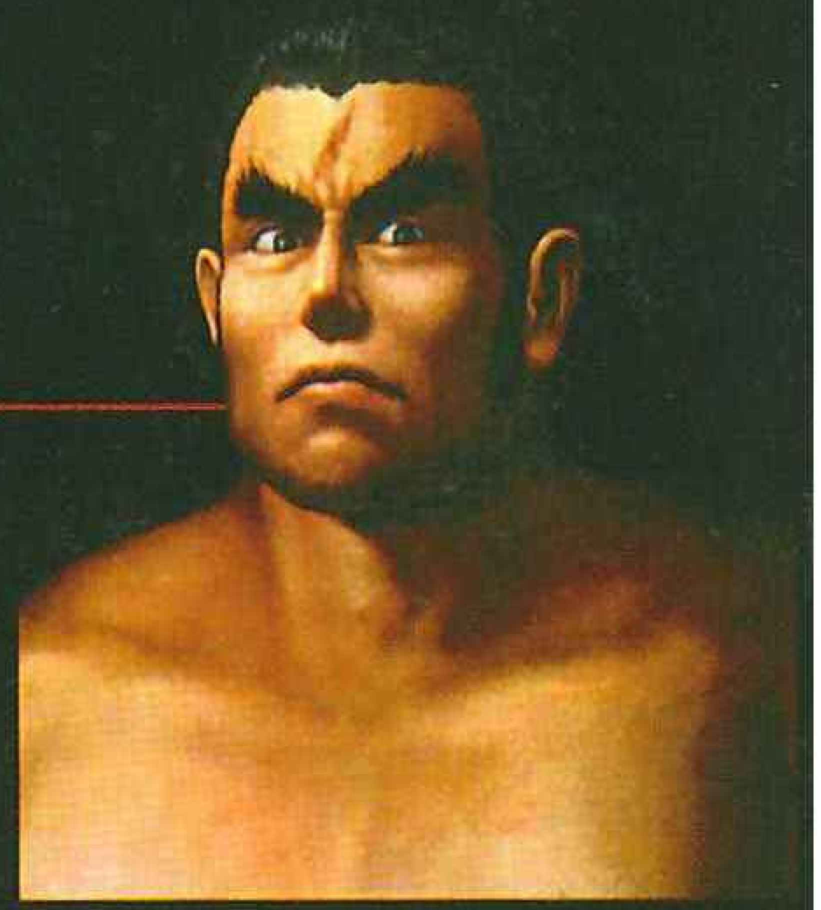


钢杰克

绰号：暴走杀戮怪兽
国籍：不明
格斗流派：力量型、双腕装备枪支（故障中）
年龄：7岁
身高：220cm
体重：170kg
血型：钚元素

严龙（复活）

绰号：暴走大银杏
国籍：日本
格斗流派：相扑
年龄：34岁
身高：188cm
体重：125kg
血型：B型





布兰安·弗利

绰号：蛇眼
国籍：美国
格斗流派：蹴式拳击
年龄：29岁
身高：186cm
体重：80kg
血型：AB型



吉光

绰号：机关宇宙忍者
国籍：无（原日本）
格斗流派：卍忍术进化型
年龄：？
身高：178cm
体重：63kg
血型：O型



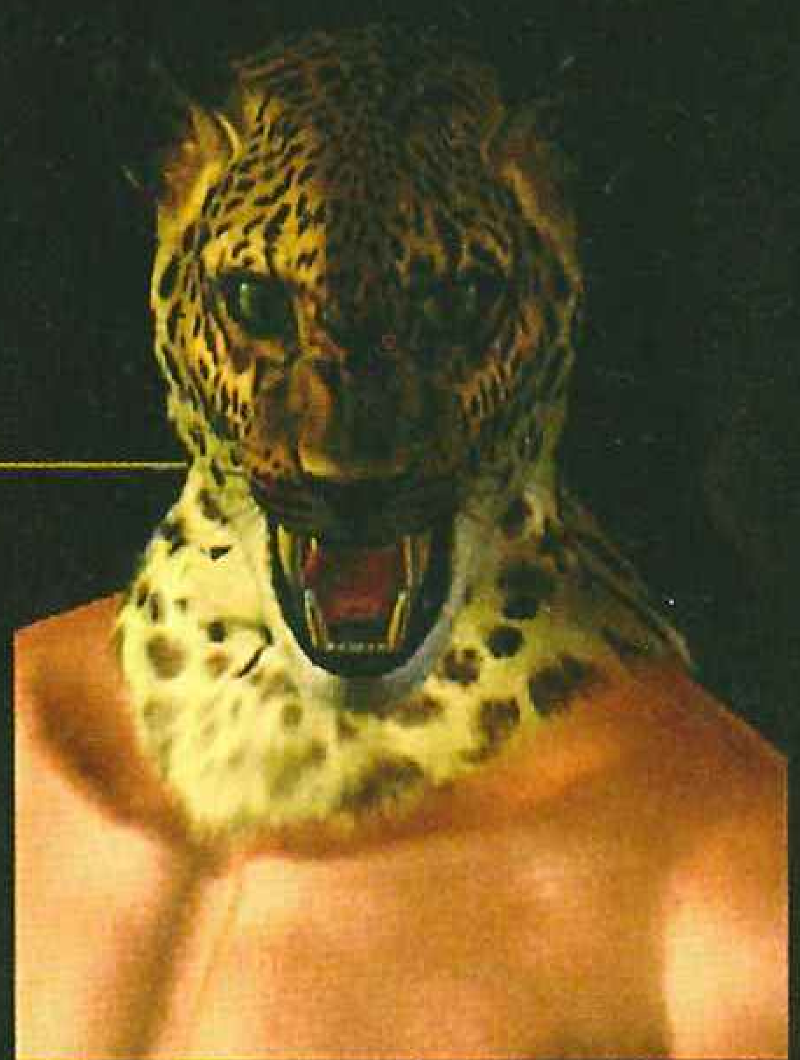
雷武龙

绰号：超级警察
国籍：中国
格斗流派：以五形拳为主轴的各种拳法
年龄：45岁
身高：175cm
体重：65kg
血型：A型



安娜·瓦莉阿木丝

绰号：闪光深红
国籍：爱尔兰
格斗流派：以骨法及合气道为基础的暗杀格斗术
年龄：20岁
身高：163cm
体重：49kg
血型：A型



京

绰号：野兽之怒
国籍：墨西哥
格斗流派：摔跤
年龄：28岁
身高：200cm
体重：90kg
血型：A型



艾迪·哥尔托

绰号：监狱的复仇鬼
国籍：巴西
格斗流派：“卡波”流
年龄：27岁
身高：188cm
体重：75kg
血型：B型



装甲京（复活）

绰号：恶之华
国籍：？
格斗流派：摔跤
年龄：？
身高：193cm
体重：91kg
血型：？

保罗·菲尼克斯

绰号：超热血格斗家
国籍：美国
格斗流派：以柔道为基础的综合格斗技
年龄：46岁
身高：187cm
体重：81kg
血型：O型



角色介绍

~全角色的档案一举公开~



米歇尔·陈（复活）

绰号：流浪的女拳士
国籍：美国
格斗流派：各种拳法
年龄：20岁
身高：163cm
体重：53kg
血型：A型

三岛平八

绰号：铁拳王
国籍：日本（日本政府否定）
格斗流派：三名流喧哗空手
年龄：73岁
身高：179cm
体重：80kg
血型：B型



乔莉亚·陈



绰号：流浪的女拳士
国籍：美国
格斗流派：以心意六合拳及八极拳为基础的各种中国拳法
年龄：18岁
身高：165cm
体重：54kg
血型：B型



风间准（复活）

绰号：生态战士
国籍：日本
格斗流派：风间流古武术
年龄：22岁
身高：170cm
体重：54kg
血型：AB型



妮娜·瓦莉阿木丝

绰号：安静的刺客
国籍：爱尔兰
格斗流派：以骨法及合气道为基础的暗杀格斗术
年龄：22岁
身高：161cm
体重：49kg
血型：A型（变化中）

风间仁

绰号：命运的闪光
国籍：日本
格斗流派：三岛喧哗空手改、风间流护身术（母亲所教之我流）
年龄：19岁
身高：180cm
体重：75kg
血型：AB型



白头山（复活）

绰号：杀戮之鹰
国籍：韩国
格斗流派：跆拳道
年龄：27岁
身高：180cm
体重：70kg
血型：B型





花郎

绰号：血之太郎
国籍：韩国
格斗流派：跆拳道
年龄：19岁
身高：181cm
体重：68kg
血型：O型



弗莱斯托·龙

绰号：苏醒的炎之龙
国籍：美国
格斗流派：武艺
年龄：25岁
身高：177cm
体重：66kg
血型：B型

凌晓雨

绰号：游游元气娘
国籍：中国
格斗流派：以八卦拳、火卦拳为基础的各种中国拳法
年龄：16岁
身高：157cm
体重：42kg
血型：A型




PANTHER
Panther
中国黑豹电玩精品系列 (For Playstation)
Panther II Game Pistol
II 代光枪
(PT-805)
Panther
Game Pistol
For Use with PlayStation Saturn
I 代光枪
(PT-804)
TIME CRISIS
Panther "1+1"
For Use with PlayStation Saturn
1+1 代光枪
(PT-807)
8Mega 记忆卡
(12色)
(TS-203)
TIME CRISIS
Panther "III"
PlayStation,Guncon,Saturn
III 代光枪
(PT-903)
PANTHER V
PlayStation,Guncon,Saturn
V 代光枪
(PT-809)
SELECT
START
Panther Crazy Dance
II 代带灯跳舞毯
(PT-900)
N-PAL
Panther
N-PAL CONVERTOR
NTSC-PAL
小制转 (PT-901)
大摇杆 (TS-505)
PANTHER
方向盘 (TS-303A)
透明振动手制
(TS-206)
透明中制(多色,
内置振动、闪灯功能)
(TS-203A)
Panther
电吉他 (PT-309)
彩色振动手制 (12色) (TS-209)
AV 分线器
(TS-205)
振动背心
(TS-208)
银色振动手制
(TS-207)
中国总代理:香港天声国际有限公司
中国总经销:广州天声电子
电话:(020)81875266 传真:(020)81859371
北京经销商:
北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦 110/108A
电话:(010)65924083 013901018651 联系人:黄冬环
沈阳市经销商:
沈河区五爱购物城 131号上美电器商行
电话:(024)24147032 01399886828 联系人:任春刚
南京市经销商:
金桥市场东三楼734档
电话:(025)5613838 内线:2277 联系人:卫东
上海市经销商:浦东成山路:300弄2号504
电话:58744341 联系人:曹中明
长春市经销商:
南关区大经路91-10号
电话:(0431)8915534 传呼:126-5550126 联系人:赵文君
版权所有,仿冒必究
All names, logos etc. are the trademarks of their respective comapny

Panther

中国黑豹电玩精品系列 (For Gameboy)



2合1放大镜
(GBMG-503)

折叠型放大镜
(GBMG-504)

汽车用火牛 (TB015)

扩音器 (GBLS-203)

摇杆加放大镜
(GBMG-53HP103)

小摇杆 (HP-103)

镜面 (LE001--005)

套装充电器
(GBCG-504)

3合1套装充电器
(GBCG305-GB103)

对打线 (LC-8001--8005)

3合1放大镜 (GBMG-502)

笔型充电器
(GBCG306-GB012)

彩色对打线 (LC-8001--8005)

放大镜加扩音器
(GB-MG-505)

中国总代理:香港天声国际有限公司
中国总经销:广州天声电子
电话:(020)81875266 传真:(020)81859371

北京经销商:
北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦110/108A
电话:(010)65924083 013901018651 联系人:黄冬环

沈阳市经销商:
沈河区五爱购物城131号上美电器商行
电话:(024)24147032 01399886528 联系人:任春刚

南京市经销商:
金栎市场东三楼734档
电话:(025)5613838 内线2277 联系人:卫东
上海市经销商
浦东成山路300弄2号504
电话:58744341 联系人:曹中明
长春市经销商:
南关区大经路91-10号
电话:(0431)8915534 传呼:126-5550126 联系人:赵文君

版权所有,翻印必究
All names, logos etc. are the trademarks of their respective company



《圣火 · 千年之颂》 南宁 何伟

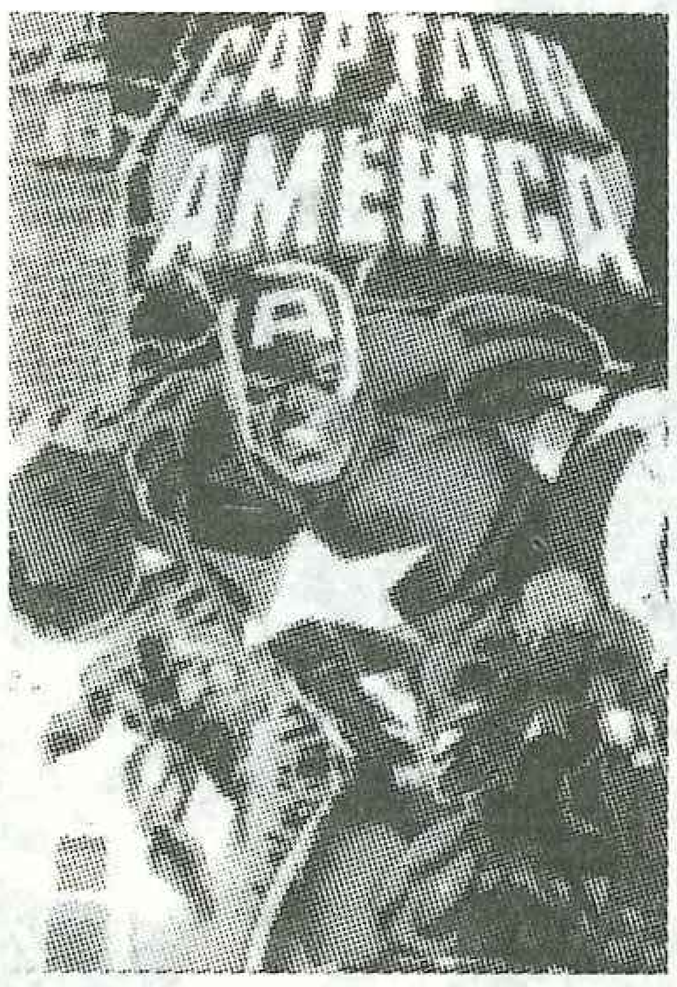


Comics Time
漫画世界与世界漫画

~欧美篇~

编辑策划/
SHADOW PHOENIX

上期我们介绍了国内读者较为熟悉的日本漫画业的状况。其实,现代漫画的发源地应该是欧美。米老鼠、唐老鸭、加菲猫、蝙蝠侠、超人……风靡世界,成为令许多人一生都充满绚丽梦幻色彩的童话诗意的世界。可以说,欧美漫画是世界漫画业不可或缺的部分。今天我们就把目光移向太平洋。





比米老鼠还出名的漫画明星

美国《时代杂志》一九九八年七月做了一项“二十位跨世纪的娱乐&艺文大师”,卡通片中的辛普森家族中的“霸子”荣获第一,而创造卡通布偶剧的韩森 JIM HENSON 亦上榜二十大。虽然漫画人物“超人”、卡通明星“兔宝宝”、“米老鼠”被“霸子”取代了,但是仍不失其照耀历史的璀璨光寰。



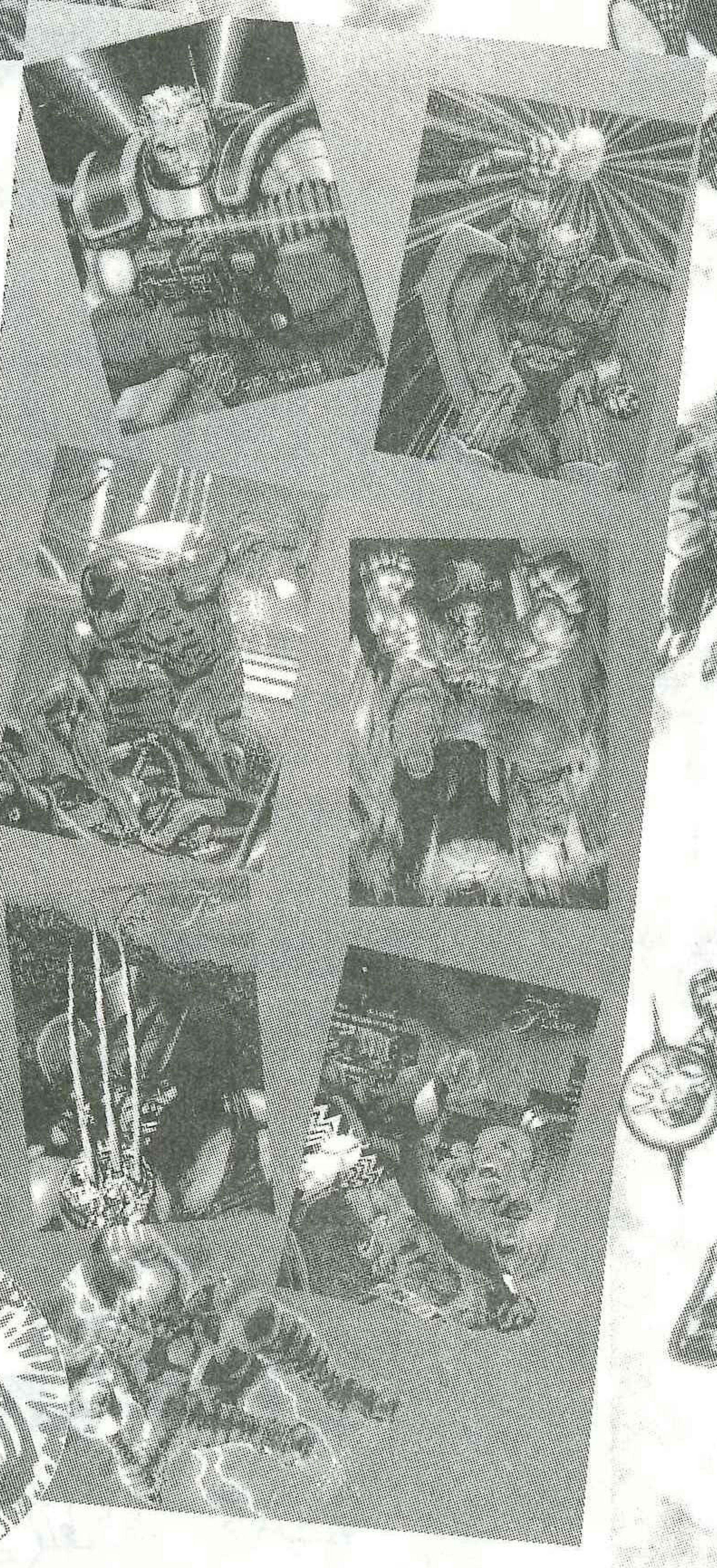


美国一年有十亿美元的漫画市场。在写实的肌肉族超人群雄并起的六十年代,幽默系谱的滑稽群像也大量的在电视上张牙舞爪的耍宝亮相,而形成强烈的对比,亦占据了人们的休闲领域。在数家大出版社的力争血拼下,漫画文化空前的繁荣。超人两大的侦探漫画 DC COMICS 和惊异漫画 MARVEL COMICS 捉对厮杀捧红了“超人”、“蝙蝠侠”、“蜘蛛人”、“美国上尉”、“超人功能组 X—MAN”、“四奇人”、“绿色巨人”、“银色冲浪手”等等巨星,并迅速的进军大银幕与小萤幕而成为家喻户晓的大明星,也成了美国人精神图腾。



在美国自一八九五年，漫画第一个明星“黄孩儿”诞生后，漫画人物成了报章醒眼的篇幅，亦捧红了不少偶像。菲利猫、贝蒂第二十年代的漫画再度走红而在八十年后于商品上大放光芒。大力水手、淘气阿丹、史努比、波哥、加菲猫、白朗黛、小精灵 CASPER……等幽默漫画人物一样的拥有高知名度，并在历史上扮演重要的角色，不时还成了好莱坞电影的题材呢！

美国通俗漫画文化成功的突破了民族国家的藩篱无远弗届，成了全球儿童的朋友。青少年的偶像、英雄……勿庸置疑的，它们成了全人类共有的资产、文化财产。





美国著名漫画出版社 D.C. 所催谷的 Super Hero 漫画。



六十年代改名为 MARVEL COMICS 的漫画公司。

无敌的 X－MAN 队长是也！

创作漫画人物的漫画家

多样化的创作形式和表现也是美国漫画、文化的特色。如:《时代杂志》百年特刊二十位跨世纪娱乐＆艺文大师的封面就请挥洒美国剧场文化风貌半个世纪的阿尔伯特·赫希费尔德执笔封面。这位纵横美国艺术界的奇才，已高龄九十五仍是一支健笔。他的作品有种绝妙的装饰风，神奇的图案化，更像本人的人物夸张像有令人赏心悦目的氛围和气质。他的作品画遍了二十世纪演剧界的众生相。猫王、伍迪·艾伦、亨利芳达等好莱坞群星及艺术家、政治家及音乐家均成了他那举世无双、独特风格的人物。他的作品已成美术馆的珍品。一九七八年去逝的诺曼·洛克威尔亦是二十世纪艺术巅峰的传奇！看





过他在《星期六晚邮报》1947年所绘作的封面而集结成一册传世之精美豪华画册之后，禁不住要赞叹不已。以八十四岁高龄去世的他被德国《法兰克福汇报》誉为“二十世纪的顶峰”，美国艺评家认为“谁也不打算忘记他，人们不只把他当作一个插画家，而且是作为真正的艺术家来怀念的。这决不在于他卓越的技巧，或通俗的审美观，而在于他选择的那些生活题材。他以热情、精确、幽默、风趣的绘画，记录了美国历史上一段引以自豪的时代。”他写实的画风比照片更细腻的描述漫画的夸张妙趣的精神。每幅作品均细述一则生动的故事和记录那令人难忘的时代的心情。美国当然还有很多巨匠在每个领域雄霸一方，甚至对世界造成一定的影响力和冲击！如二十世纪的动画巨人狄斯尼！漫画的博大精深已可从漫画文化盛行的美、日略窥一二外，当然的，在全球各地仍有许许多多足可和美、日漫画媲美的经典和杰出的漫画家。如法国的漫画巨星墨必斯等。如中国的连环图画的独特性。

法国一九六九年出现的救世主阿司特力克斯，英勇无敌地力敌来犯的罗马亚历山大大军而振奋了正陷人越战失利而愁云惨雾的法国人心。

一本漫画书被定价十七万美金 它是何方神圣？



在苏士比的拍卖目录上一张漫画原稿十多万美金，手冢治虫的签名板一张二百五十万元。均是有趣的漫画现象。

漫画文化已是下个世纪的主流超势。日本人称作“图像世纪”。一九九六年美国佛罗里达耗资一千五百万美元盖一座漫画博物馆。一九九四年日本兵库县宝冢市也为日本漫画之神手冢治虫花费四亿日币以四年时间盖了一栋独树一帜的手冢治虫纪念馆。日本成就显著的漫画家，家乡莫不以此为荣而纷纷成立漫画家的个人美术馆。美国亦然，诺曼洛克威尔的美术馆于一九九七年完工，占地三十六亩。在风光明媚秀丽的麻州西边的小镇上。像极了一座优雅的别墅。

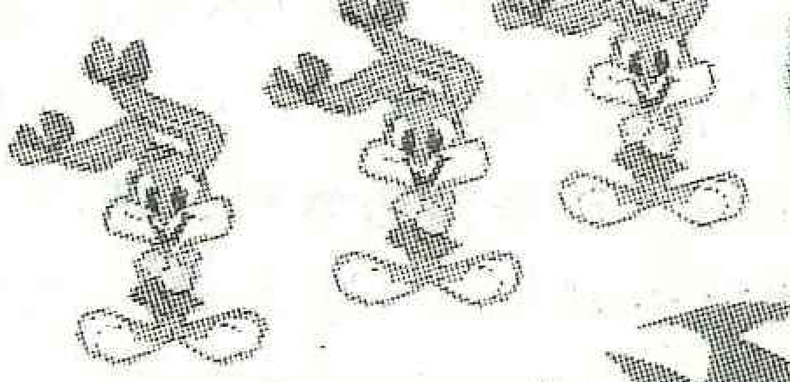


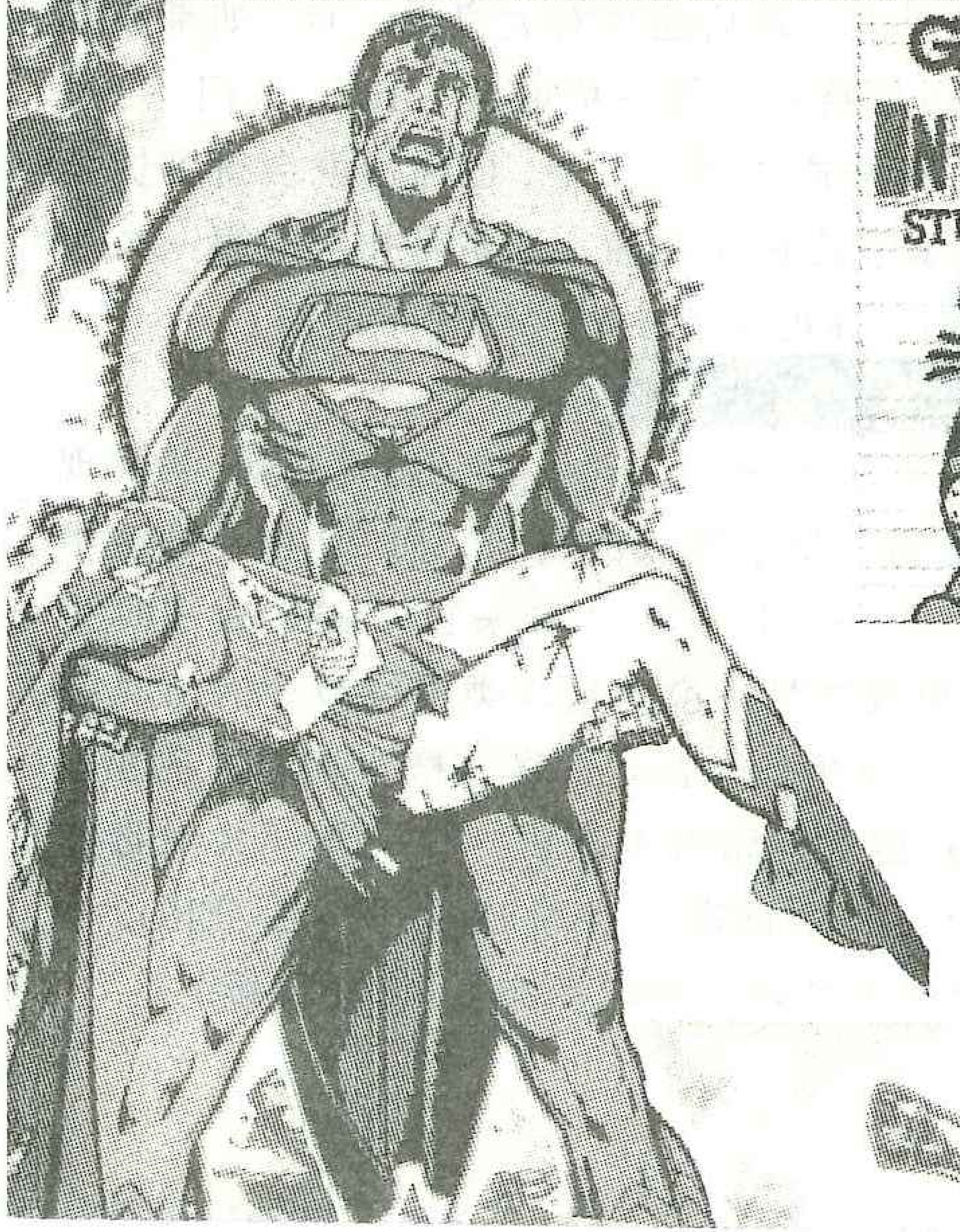
↑D.C.旗下的正义堂队伍。

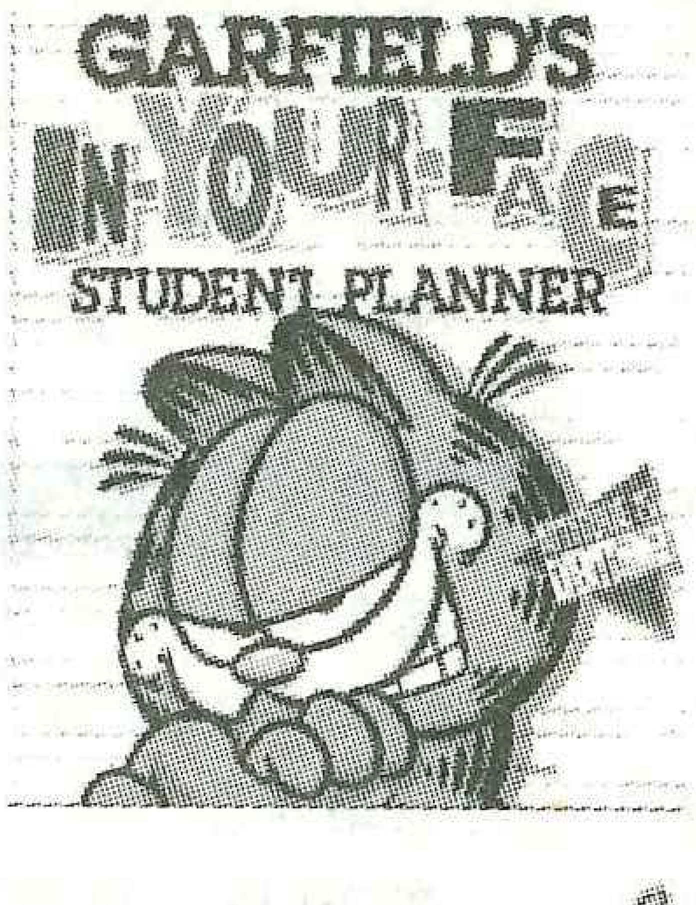
↓蝙蝠侠的“末日”决战！















→↓↘格斗天书↓↘→

连续技大观园(三) 武汉 张伟

霸王塾

天语:连续技乃格斗乐趣之本,需"理论+实践"。"大观园"从理论上武装玩家。

(续上期)首先在3D格斗中,由于为了使游戏表现的"真实",角色几乎没有或完全没有无敌状态,任何时候都有被攻击判定,所以只要用任意能将对手打浮空的招式令其浮空便可用任意普通或特殊技等来追打他至落地。请大家注意是用"任意"浮空技与"任意"招式追打。不要嫌我罗嗦,这任意两字是两类空中追打连续技的根本区别。除了3D格斗外,2D的ZERO3也是只要对手被打在天上"浮"着就想尽一切办法追打吧!而第二类空中追打连续技则需要以特定的浮空技将对手打浮空,强行使浮空的对手产生被攻击判定,从而继续追打。且所用追打的技巧必须要拥有继续使对手浮空并再次产生被攻击判定的性质才可持续追打。例:97中的草雉京有七拾五式.改这一浮空技,击中对手后可令对手浮空同时出现被攻击判定,此时若用鬼烧去攻击的话虽能将对手再打上天,但因不能令对手再出现被攻击判定而不能追打;如果用轻七拾五式.改去连的话,不但将对手打飞同时也可使对手再出现被攻击判定继而用鬼烧再追打。看得出来,这两类空中追打的使用思路是有所不同的,要研究这一类技巧首先就要搞清游戏的浮空判定是如何产生的,然后才去练习。还是一句话,空中追打连续技都有极大的威力,且上述两种空中追打都各有特点。嗯……怎么说呢?对!想要了解格斗游戏的精髓吗?努力去练习空中追打吧!

(五)挥空取消连续技

严格的说应将其归入空中追打连续中,但仔细想一想似乎又有不妥,故将其单列一类。此技巧源自97(由于目前也只有这一部作品有此种技巧,所以本段针对仅97)。许多人似乎对此技巧颇有微词。问到为什么呢?不用说,我看多半是被特瑞那招无限连击把他们害苦了。其实除这招不谈,我认为挥空连续技的设定还是很巧妙很合理的,它使得连续技更加强力,更加富有观赏性,也使得技巧的难度加大。虚荣心(无贬意)令玩家在对战时不断地想如何把这些技巧打到对手身上,在对手被重创的同时,自己也酷一把。而且因为有相当的难度,也令打出这些连技的玩家颇有成就感,这些都无形的增大了游戏的吸引力,令玩家们欲罢不能。不过可惜的是SNK在后来的98中完全删除了此种技巧并且大幅弱化空中追打加之超杀原出招严格化都使得KOF系列的招牌——连续技追力大减。在放弃了原本已形成的成功风格之后,也难怪许多玩家都说98不如97好玩了。说点题外话,想来朋友们都注意到了,从ZERO2到ZERO3以及97到98之间的风格变化。ZERO2连续技"朴素"实用,ZERO3大幅强化空中追打,力求华丽。与之相反,97在连续技方面达到了系列的一个巅峰,而98中好看的连招已经很少了。这两家公司到底是谁进谁退,又是谁模仿谁呢?(天语:相当长的时间内CAPCOM在街霸系列的主力连续技设定上尚未脱离那个12人。而此间SNK的游戏却在豪华型连续技上大做文章,特别是空中追打这一块。直到ZERO3,CAPCOM才痛下决心,将街霸系的空中追打从"零蛋"惨况一夜之间强化到"究极"境界,这一点,确实是"天尊"随大势了。)那么,什么技巧之后可以使用挥空取消技,又有哪些技巧可用做取消技呢?在我总结了一些挥空取消技后得出要用该技巧就一定要用浮空技(如特瑞的浮空技能量补充,罗拔的极限流连舞脚等)将对手打浮空,而用于挥空的技巧则是对手浮空并有被攻击判定时却**打不到**对手的必杀技或超必杀,这时便可尝试用挥空取消的方式来出该必杀或超杀,或许会给你惊喜。举个例子,97草雉京:重七五式改>蹲P挥空重七五改>……。这一招无限连击中,重七拾五式.改将对手打浮空后几乎所有的技巧都能追打,但唯有再用重七五改才不能追打,所以此时便可考虑先挥空再出招了。这便是发掘挥空取消技的思路。另外,在97中连续技对角色也有选择,有的连续技打这个角色时成立,而打另一个角色却行不通。举一例,板崎良的极限游戏连舞拳>轻P挥空龙虎乱舞,这招连技在别的角色身上都不能成立,而对比利却成立。像这样的情况就需要玩家自己去发现了。最后还想对大家说一点,如果在某些连续不成立时,就将对手选为草雉京、红丸、大门、陈可汉、玛丽、比利、真吾这中间的一个,也许你就会得到惊喜的。挥空取消要求手法快而准确。且要有扎实的第一类连续技的功底。还有,提前输入法也会给你帮助的。



(六)OC连续技

这是从ZERO2中出现的。这里我又想说几句,我发现在ZERO1时就已有了提前输入的技巧,而2D格斗的空中追打技最早也是在SSF Ⅱ X中,看来这CAPCOM还真牛×,在2D格斗领域中我所说的这六类连续技中有五类都史创于CAPCOM。嘿嘿!卡普空!尽显格斗真髓。现在也有了一些2D、3D游戏开始引入该技,如月华、VR对毒蛇(须爆机后从OPTION中设定)、街霸EX2等。在ZERO2中这种连续技需要使角色进入特定状态。(未完待续)

KOF 99 标准连续技(一)

霸王塾

■K'的近立重拳第1段时可以"一英寸"来CANCLE!

★一、蹲弱踢>近立弱踢>用弱"乌鸦咬"来CANCLE

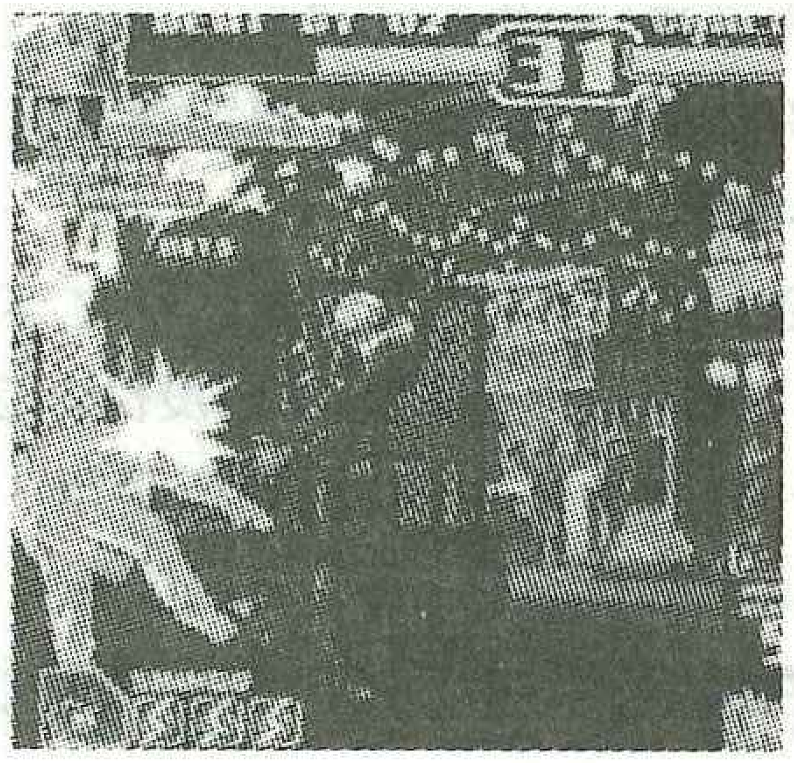
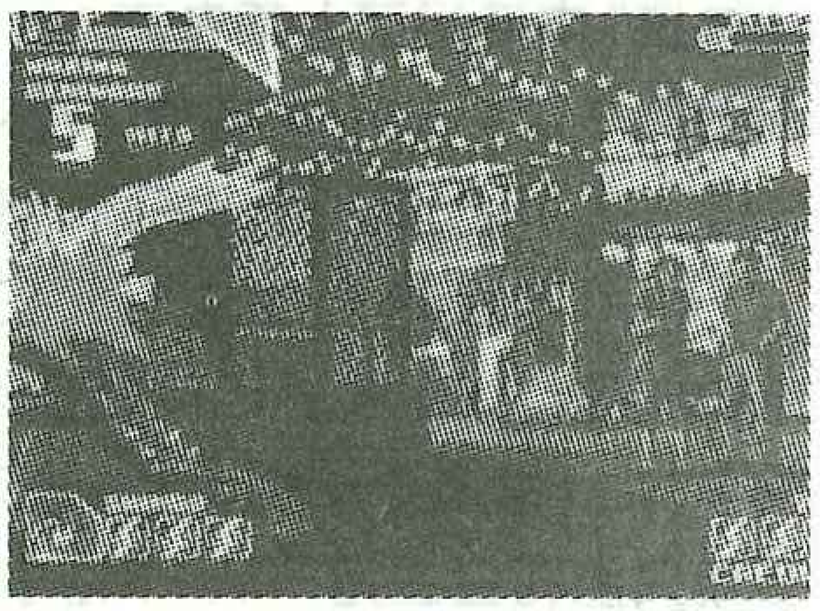
此为K'唯一的下段开始的小技接升龙拳,贵重的连续技。

★二、近立重拳(第1段)>"一英寸">用"重乌鸦咬"来CANCLE或用"一分钟"来接续再或以超杀"热动"的重手来作终结

这是基本的连续技。如果从近立重拳的第2段开始连,后续技巧是否能连上以及如何连结则有待各位实践。

★三、跳跃攻击>近立重拳>用重"扳击"来CANCLE>"第二发子弹">"一分钟"或重"热动"

浮空型。跳攻后要注意与敌保持近距。如果此套技巧施于版端,自可加入"一英寸"。

←↑这是K'第三种连技在版边施展的情况,以强热动终结。

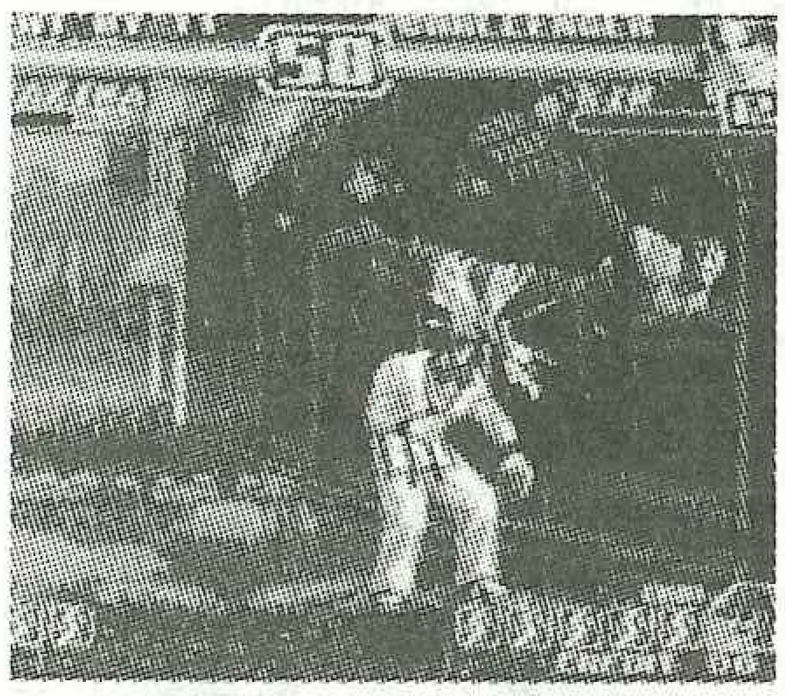
■马克西马的重拳最能掉血!

★一、通常跳或大跳跃时的重拳>蹲弱拳>用"系统1"来CANCLE>"正副投弹员">"牛压"

大跳攻的判定较大,酷似桑吉成名技,连续技这时始动!

★二、近立重拳打满2段>用"马克西复仇"来CANCLE

十分简单的连技。重拳打1段时用"M9型导弹"来CANCEL,然后再放超杀"复仇"也未尝不可。




↑BODY ATTACK狙击对手,连续技由此始动,破坏力大。

■二阶堂红丸的COUNTER连续技最具特色!

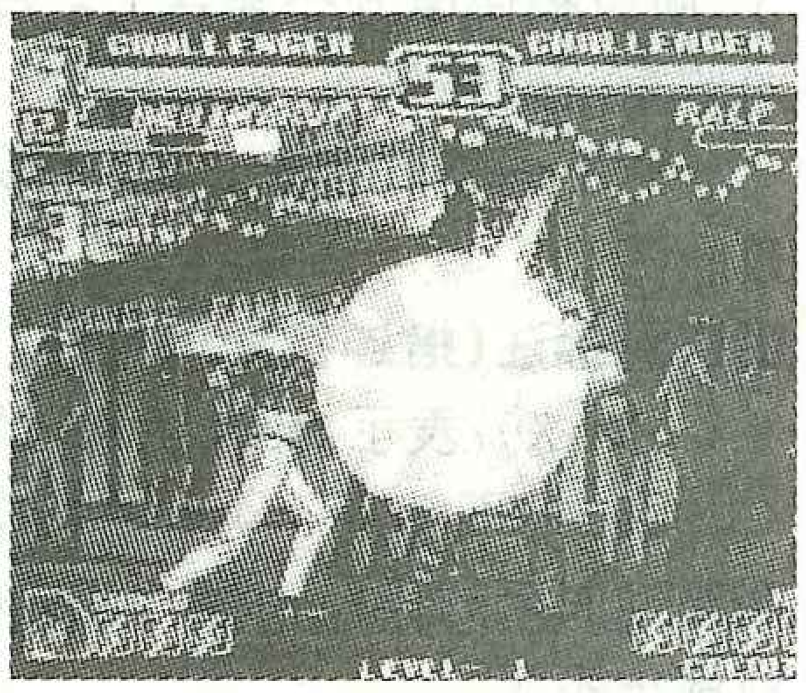
★一、蹲弱踢×2>以各种必杀技来CANCLE

在连续技中,居合蹴(>反动三段)、雷光拳是重要的杀手,当然MAX版雷光拳就更妙了。

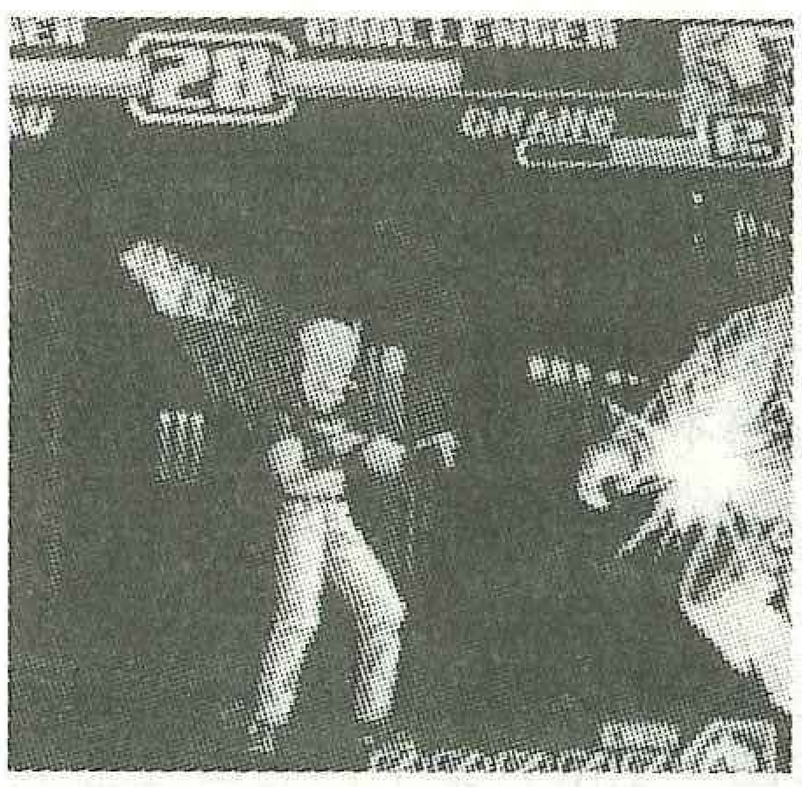
★二、COUNTER态下:近立重脚>用雷韧拳来CANCLE>用超杀"幻影飓风"来进行SUPER CANCLEL



↑弱踢……



↑左手摇杆一动,必杀技使出。




↑红丸的COUNTER连技杀对手六成体力。注意:用雷韧拳CANCLE时,第一段时就得赶紧搓超杀,晚了就可能连不上。

■矢吹真吾也要活用COUNTER型连续技!

★一、蹲弱踢×2>重手"琴月.未完成"

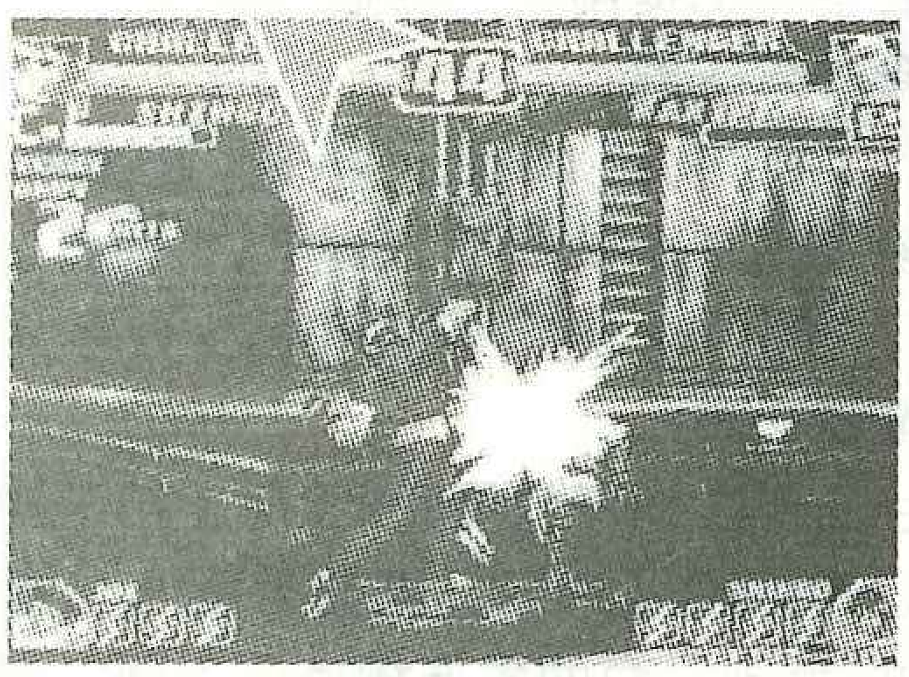
从下段始动的基本连续技。蹲弱踢1次时可连轰斧>琴月,关键是对手能否被轰斧给轰至空中。

★二、COUNTER态时:交互攻击>用轰斧来CANCLE>用毒咬未完成来CANCLE

轰斧时请确认命中后再行"毒咬"。

★三、COUNTER态时:"真吾谨制.花研"第2段时>用超杀"外式.凤麟"进行SUPER CANCEL!

不要用花研第3段将对手打飞。





↑这三幅图是真吾的第三种技巧。COUNTER态时花研就得CANCLE了,凤麟让对手浮空。→如用强胧车追击的话,至胧车第三段时对手体力的六成消失。

> 编者天师话:
> 本栏以机厅格斗人员为本。投技巧方面的稿件时请大家务必将关键之处说明白,字数多都不怕。当然,抒情评论性质的文章就没有任何要求了。

●上海ANAKARIS,经查,你的稿费早已被登录,但因疏忽未寄发,请再等一等。在此谨表深切歉意。

KOF98 斗技(一)

霸王塾

天语：因为用“箭头”表示的连续技令大家感觉特别不快，所以在上一页的“99 标准连续技”中使用了上期杂志“99 出招表”中的招式译名来代替“箭头”，这样一来，也与国际接轨了。关于招式名称，虽然有些听上去怪怪的，但那确实就是该招的英文意思，并无任何人工添加素。招式名称请参考第 10 期。

NGO 基板被盗版的情况在亚洲区是相当的普遍，不过这次没戏了。SNK 公司对 KOF99 的游戏程序进行逐条编码，家用模拟器的玩家也没份。该游戏的移植目前已知的除了 NGO 家用卡带机和 CD 机外，还有 DC，可 DC 版要在明年 3 月推出。迫于截稿日期，今期只能刊登主角一队，下期争取全面推进之，请各位机厅格斗者多多指教。欢迎来信。

江苏太仓浏河镇闸南七组“红豆”读者你在看杂志吗？看了你的投稿《格斗之源——凶》之后，使人有研究奇门遁甲之感，实为真正意义上的格斗天书！你的构思相当奇特，不知从何而来？希望你能再整理此文，仔细画图，字迹工整地挂号寄来。杂志社最聪明的人也看不懂你这河图洛书般的东西。拜托！“红豆生南国，此物最相思”？

98 中的限制型连续技都在下面

大家好！对于 98 的高手来说，做不到“该连的都连上”是不能容忍的。下面介绍的这些连续技，由于条件限制太多(有的甚至达到苛刻的程度)所以并不多见，有些是令人难以置信的。但经本人测试或观看别人搓出来，全部成立。

很多连续技都是运用 MAX 状态的反作用力、逆向攻击、版边或高大体形的角色，是比普通的连法多出几 HIT 的。

由于指令输入十分严格，很多连续技都是用尽了招式的判定距离，对越是身型矮小或女性角色，就越要连续得快、准、节奏感。很多连式都只有一个判定点，稍微看不准，机会就过去了，所以被误以为不能连上。没有 98 指令输入的过硬基本功和对判定的熟悉是不可能做到的。

对下面的连续技，本人也只能搓出 70%，余 30% 是看高手搓出的。

■注解标注(指连技旁的标注)：

(MAX)：表示 MAX 状态才能成立或较易成立。

跳：如不特别注明都是指中跳跃，切记打点要高，这样才能在着地时与对手保持最近的距离，逆向攻击同理。否则很多连技都出不了。

版边：多指对手在版边。

■补充：

在 97 中，版边玛丽其实是可以跳 D > B > C > 大锤击 > 野玫瑰 > 垂直之箭。

八神 13HIT：八酒杯 > 百合折 > 蹲下 B > 蹲下 A > 梦弹(2HIT 打全) > 八稚女。本来梦弹是不能中 2HIT 的，但八酒杯后百合折的击点正确就能成立(八神的最高 HITS 数)。

■更正过去的说法：

草雉京“蹲下 B > 站立 C”是错误的，应为“蹲下 B > 近身站立 C”。我认为能否熟练掌握是使用主角的玩家上段者与中段者的分水岭。

●草雉京：

一、(MAX，版边)跳 C > C > 重七五改 > 荒咬 × 2 > 八镑 > 砌穿

MAX 状态的反动力令荒咬 × 2 成为可能，但太难掌握。数一数二的攻击力。

二、(EXTRA MODE、版边)奈奈落 × 3 > C > [毒 > 罪 > 罚]/无式

对部分角色不能接上无式。

三、(版边)跳 C > C > 轰斧 > 无式

唯陈可汉吃的连续技，是草雉京非 MAX 态少有的 9HIT 连技。

四、(非版边)逆向攻击跳 C > C > 重七十五式改 > 无式

无式只能中后 4HIT，版边不成立。

●二阶堂红丸：

逆向攻击跳 D > 蹲下 B × 3 > 雷光拳 MAX

●大门五郎：

一、(MAX，版边)GC 吹飞攻击(COUNTER) > 头上拂 × 2 > 超受身 > 地雷震 > 切株返

能一下扣去大半体力。十分奇怪的是同样的攻击判定为什么头上拂就不能再连下去。

二、头上拂 > 超受身 > 头上拂 > 地雷震 > 切株返

如地雷震后对手不在版边，就不能连切株返。

●特瑞(RB2 之特瑞同样适用)

逆向攻击跳 D > 蹲下 B > 蹲下 A > 步步高 > 能量喷泉 MAX

步步高后接能量喷泉而不接高轨喷泉，是因为较安全(指令失败时)

●安迪(RB2 版同样适用)

(版边)跳 D > 蹲下 B > 蹲下 A > 上面 > 斩影拳 > 我弹幸

不在版边的话，那记蹲下 A 是不能加进去的。

●坂崎良：

逆向攻击跳 C > 蹲下 B > 蹲下 C > 天地霸王拳 MAX > 跳 D > C > 龙虎乱舞

●坂崎由莉：

逆向攻击跳 D > 蹲下 B > 蹲下 C > 飞燕凤凰脚 MAX(对高大角色适用)

●莉昂娜：

耳环爆弹(COUNTER) > V 字金锯

对判定落空、失败动作时间长、连打 HIT 数多的招式适用。特别是 GC 紧急回避对方的招式后。

●麻宫雅典娜：

(版边，相距一屏幕)轻精神力球 > 重心灵传送 > C > 连环腿 > 凤凰方箭 MAX(凤凰方箭如非 MAX 则不能全数击中)

发轻精神力球的出招硬直一解除，就要出重心灵传送，这意味着指令的提前输入要恰到好处。

●神乐千鹤：

一、(版边)跳 D > C > 铮铮 > 轻神速之祝词 > 轻零技之楚

轻神速之祝词要用 A 键出，十分华丽的一套连续技。

二、蹲下 C > 重三籁之布阵 > C 与 D 交替追打 > 蹲下 A × 3 > 轻零技之楚

当三籁之布阵快要完时，马上前冲蹲下 A，第 2 记蹲下 A 时三籁之布阵刚好结束，就要看第 3 记蹲下 A 连轻零技之楚是否熟练，目前只有两套连续技可以两个超必相连

●不知火舞(RB2 不知火舞同样适用)：

(版边)黑燕之舞 > 蹲下 C > 超必杀忍蜂 MAX/花岚 MAX

广州 BAN.W
(作者注意：请补地址)

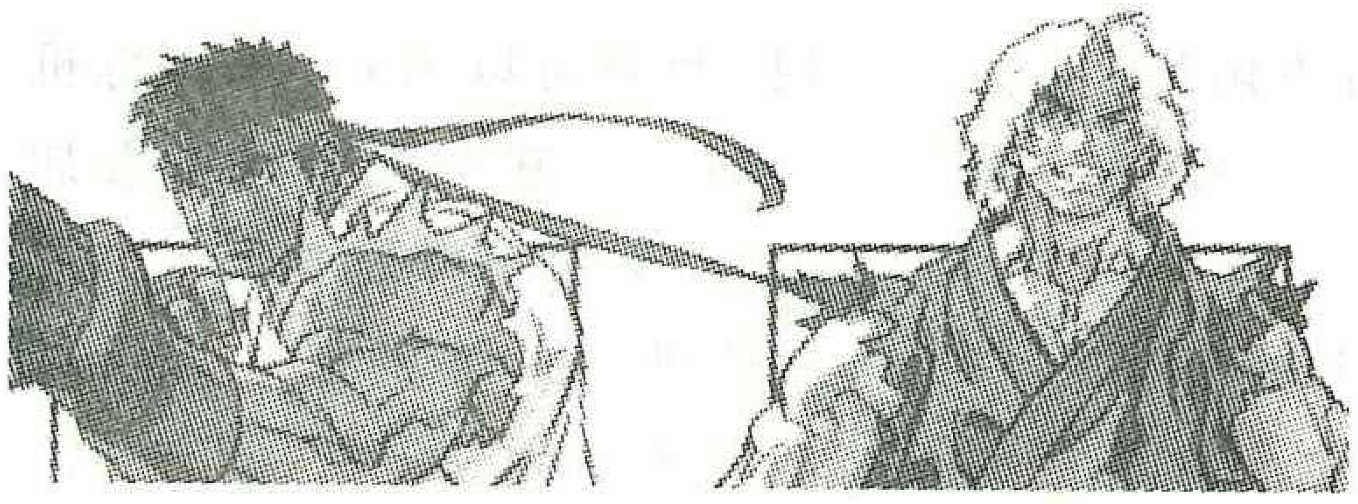
街霸Ⅲ

名牌格斗 终被移植

要说街霸Ⅱ，不愧是一代名作，其吃币率至今仍然出奇的高，别忘了那可是8年前的作品了。可我们除了在16位机上玩过的“12人”外，在32位机的Z系列还不能算是街霸游戏。只有罗马数字的街霸才是卡普空原厂正宗门派。

DC | 厂商:CAPCOM | 类型:FTG
发售日:未定(振动对应)

用尽DC“卷轴功能”和“发色指标”的街机巨作



名为“双重冲击”的DC版只是尽量向完全移植的目标努力而已，DC也没有办法将CPS Ⅲ移植得同街机一样，仅管这台主机具有16兆内存以及8兆显存，但显然它们的能量全部发挥出来也未必够用。这种担心并非多余。

可见街机版的游戏总是最地道的。不过，就算不能完全移植，可DC版却增加了不少家用原创要素，因为它是W(DOUBLE) IMPACT!

责编天师

首先请大家熟悉一下本系列的历史



街霸三代至今共推出了三个版本，第一作是“新世代”，第二作的副标是“巨人攻击”，第三作则又增加春丽等角色，它们在时代设定和角色绘制风格上不同于前。全系列最大特色是发色极为美丽，因CPS3远远超出当时二维基板的性能，故而营造出惊人的视觉效果，同时游戏中角色的打斗动作非常柔和，每个动作都以多帧幅来表示。

而DC版是将三代的前两部作品给综合在一起的作品。其特色在于新的格斗战略十分丰富。像街机第二作在招式上与第一作有很大不同，“NO CANCLE SUPER ARTS”、“打击确认型连续技”等新格斗术语纷纷出现。

美丽的图像和精细的动画正是三代凌架于其他系列的关键之处，DC的8兆显存提供色数还行，要是内存与PS2一样达到32兆，动作性上想必更佳。

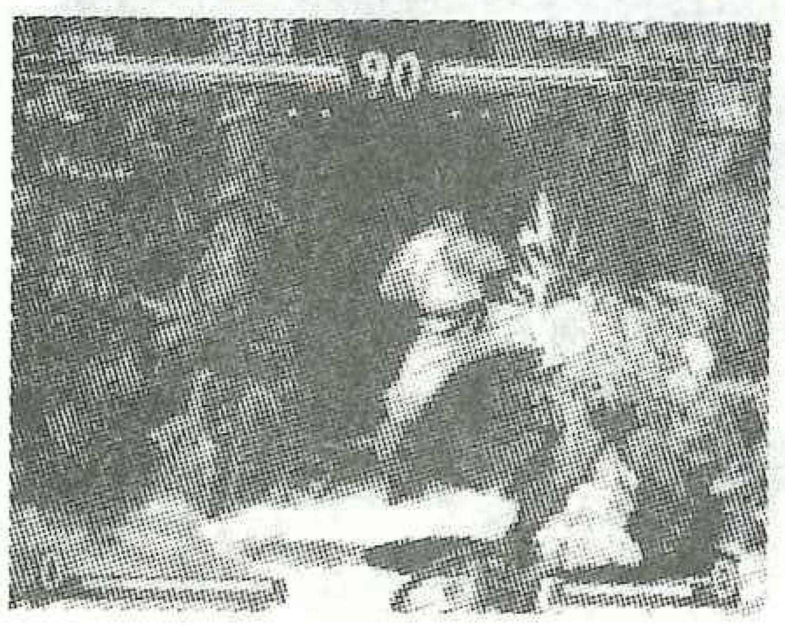
至于该系列的第三作，目前属于日本能够拉动机厅景气的优秀作品，其吸引人的秘密在于，厂商将对战时的每一个细节都考虑得非常细致，在攻防转换以及角色能力的平衡上有十分独到之处，这一点恐怕十分像当年的“12人”。遗憾的是DC版这次不包括“3RD”。





13名角色你更喜欢哪一个呢?





这里的图片都是DC版。DC版的模式主要有街机模式和双人对战模式，限于情报所限今后可能还有新要素。关于游戏之前先选择“SUPER ARTS”这个步骤，玩家不宜误解，因为从12人时代开始，正统街霸系列就想要突出对战中“简单的深奥”，看似简单，不研究研究还真不一定能玩儿得转。街霸Ⅲ亦是如此。该系列似乎更重视心理战，连续技虽然也被强化，但在种种新系统的配合下，连技必能发挥大效果，像BLOCKING(空中可)的引入，完全成了左右胜败的要素。

卡普空的格斗，人物平衡性较佳，本系列特别将转圈型的角色阿莱克斯被设定成主角。而除了大巨人HUGO外，新角色尤里安的使用不太容易。

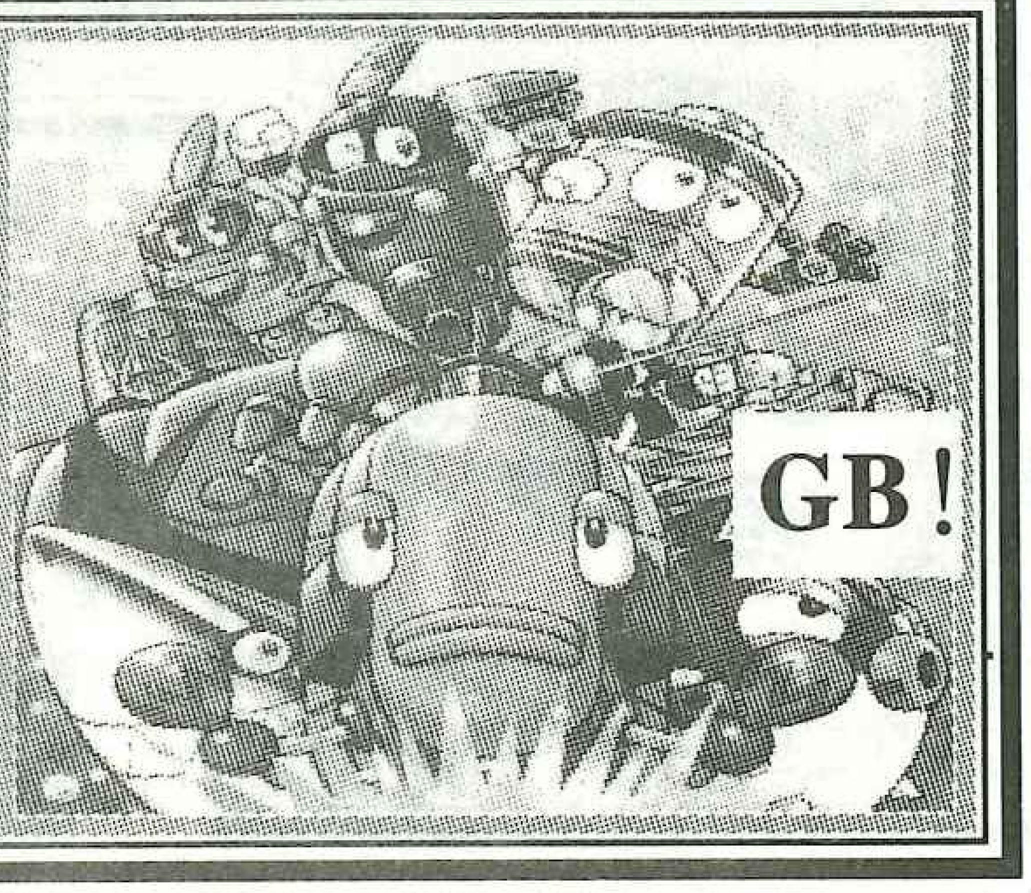
另外请大家注意角色的挑衅动作之别具一格。



机器人育成

交换资料 乐在其中

任天堂新主机“海豚”的音讯全无，但内藏MODEM可与市话连结的64DD将于12月1日推出，这无疑延长了N64的使用寿命。与N64渊源颇深的哈德森将还要在N64上推出50万级作品的续篇“64炸弹人2”，这里也做一简介。



N64 厂商：HUDSON 类型：S.RPG 发售日：99年11月（卡带）

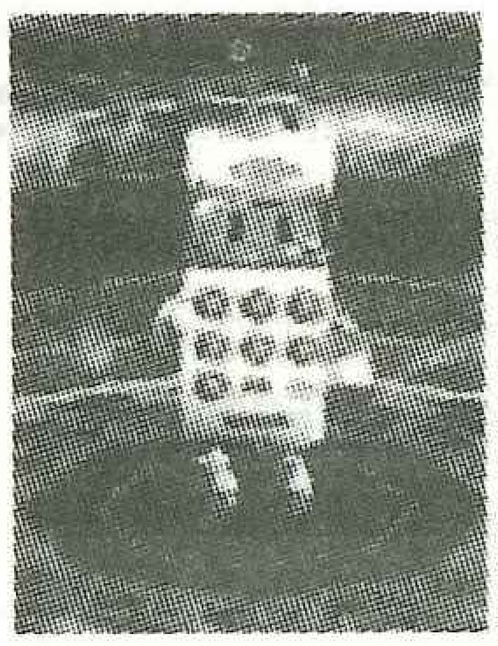
结合N64和GB的机器人可是最强的喔



↑GB的2D、N64的3D战斗画面，看起来可都是很精彩的。图中机器人的巨拳威力大？

玩家可能对这款游戏有点陌生，但在日本它却是超高人气。现在开始介绍它的特点：

N64可和GB交换资料！别忘了这可是任天堂公司旨在强化N64战力的一招。玩家可以用GB来训练机器人，之后可用在此款游戏中参加大迫力的3D对战游戏！当然，你要在GB中把机器人练得强一点再和朋友对战时才不会“漏气”哦！



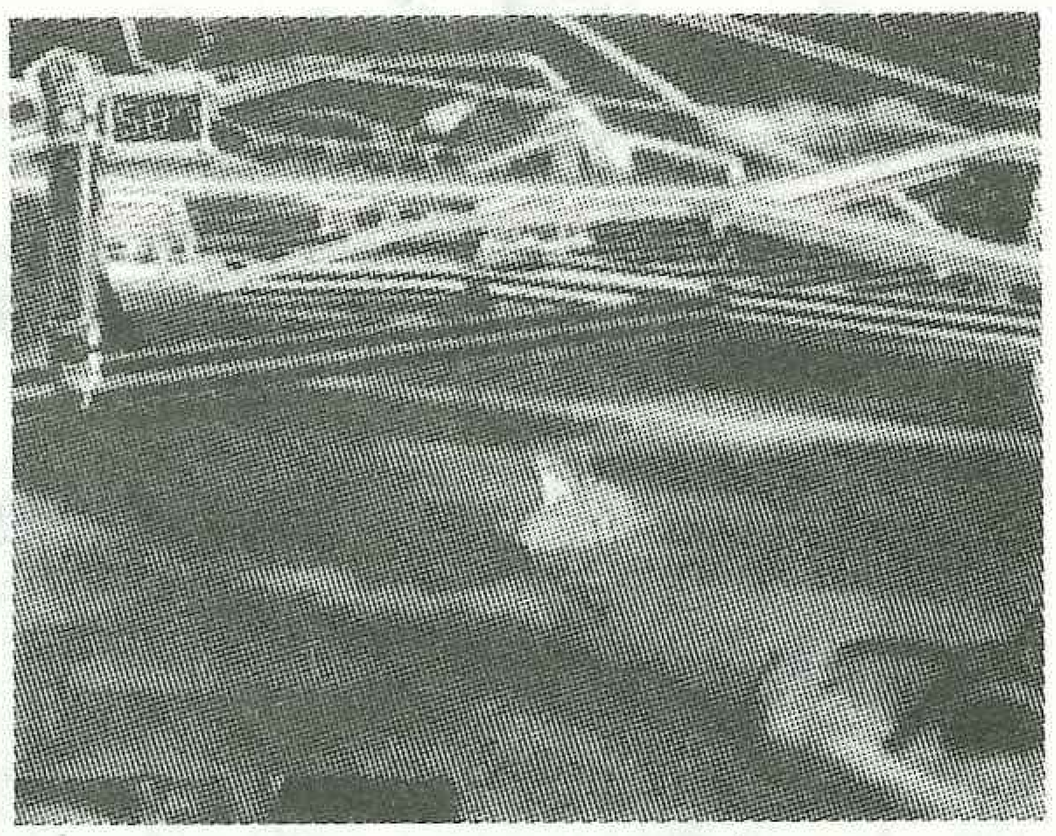




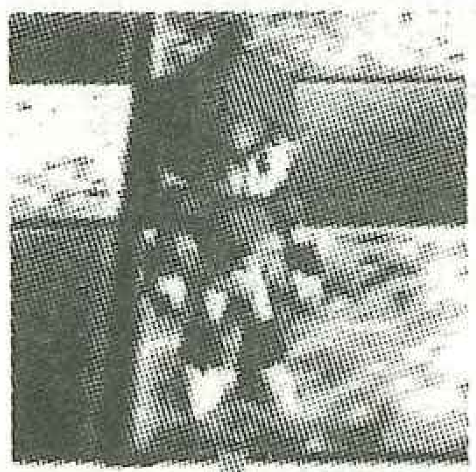
←奇怪！，连大哥大、马桶、电池都是机器人，不会吧？而这，正是N64主机低年龄化的表现。

责编天师

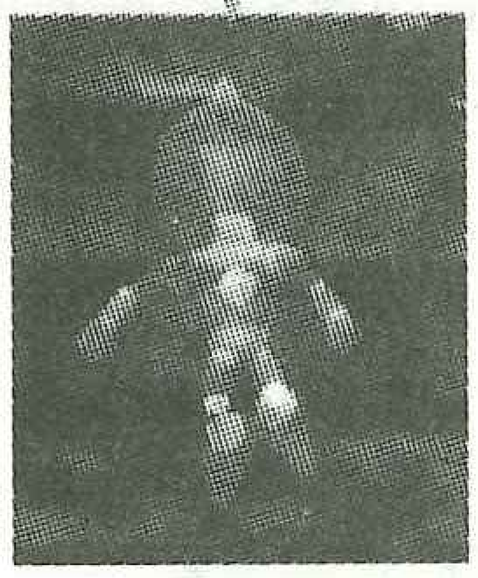
便利的交通工具是为了打倒七个头目



→玩家要小心控制能源船的方向。







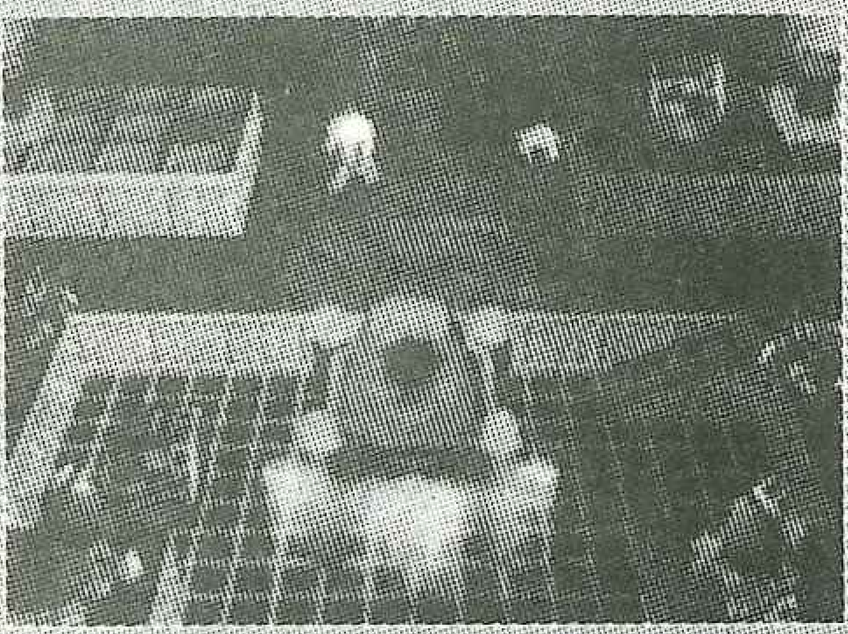
→机器人进化的三个形态。

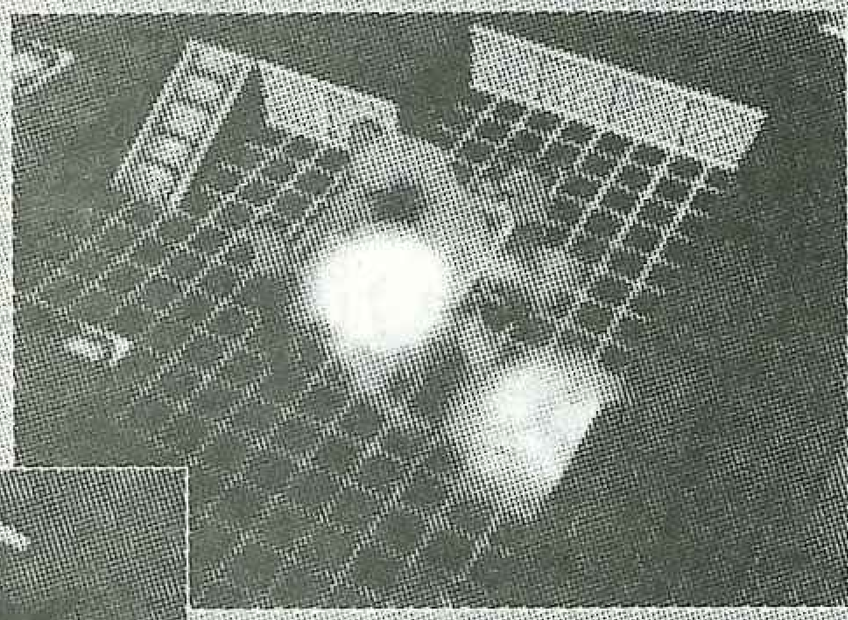
在游戏中的世界拥有全新的能源，可作为船只的燃料，不过大约一天的时间就可能消耗光了，所以要很注意它的存在才行。在船上的期间也可以好好地强化玩家的能力。

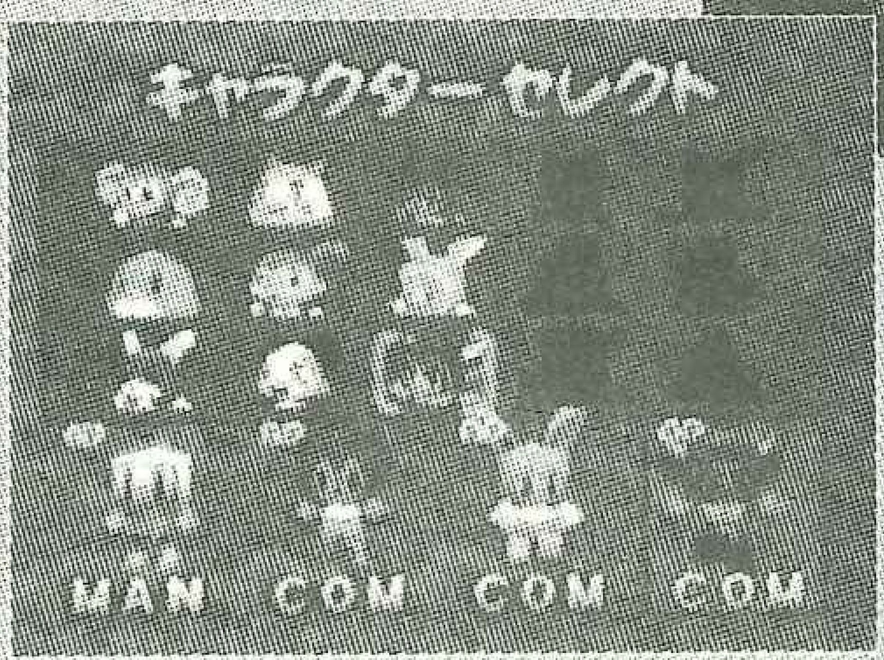
在大海中旅行，要打倒七个头目。每一位都是实力强大的机器人，困难度不断地加深，玩家是否能抵挡下一波敌方的攻势？加油吧！而传说的神秘机器人能够成为同伴吗？依然是个谜。不过全新登场的机器人可是多的不胜枚举，不但力量大功能多，还可以进化成更为强大的机器人，有些不只是可爱，更招人喜欢！

厂商的另一看家作品登场！

在故事模式中可以发现，以往所使用的炸弹变成了有各自属性的，玩家必须依游戏中的状况来选择适合的使用。这样的改变将充分考验玩家随机应变的能力。而助手角色在本作中会随着玩家的培养而成长，攻击力也随之提高。本作可四分屏。







↑游戏画面非常好。主角现在准备破坏基地。

←有许多角色可供选择，也有隐藏的。而游戏模式也是一样，打得好才会增加隐藏版。

黎明幻想曲

风格独特 无限无制

这款游戏是厂商98年12月后所发表的"LUNATIC DAWN"（直译为疯狂的黎明）续集：奥德赛。继承前作，这款游戏的自由度仍然是非常的高。能达到一个怎样的程度，有待于玩家的检阅，这里只能大略介绍其内容。

PS　厂商：ARTDINK　类型：自由RPG　发售日：99年12月2日

Lunatic Dawn Odyssey



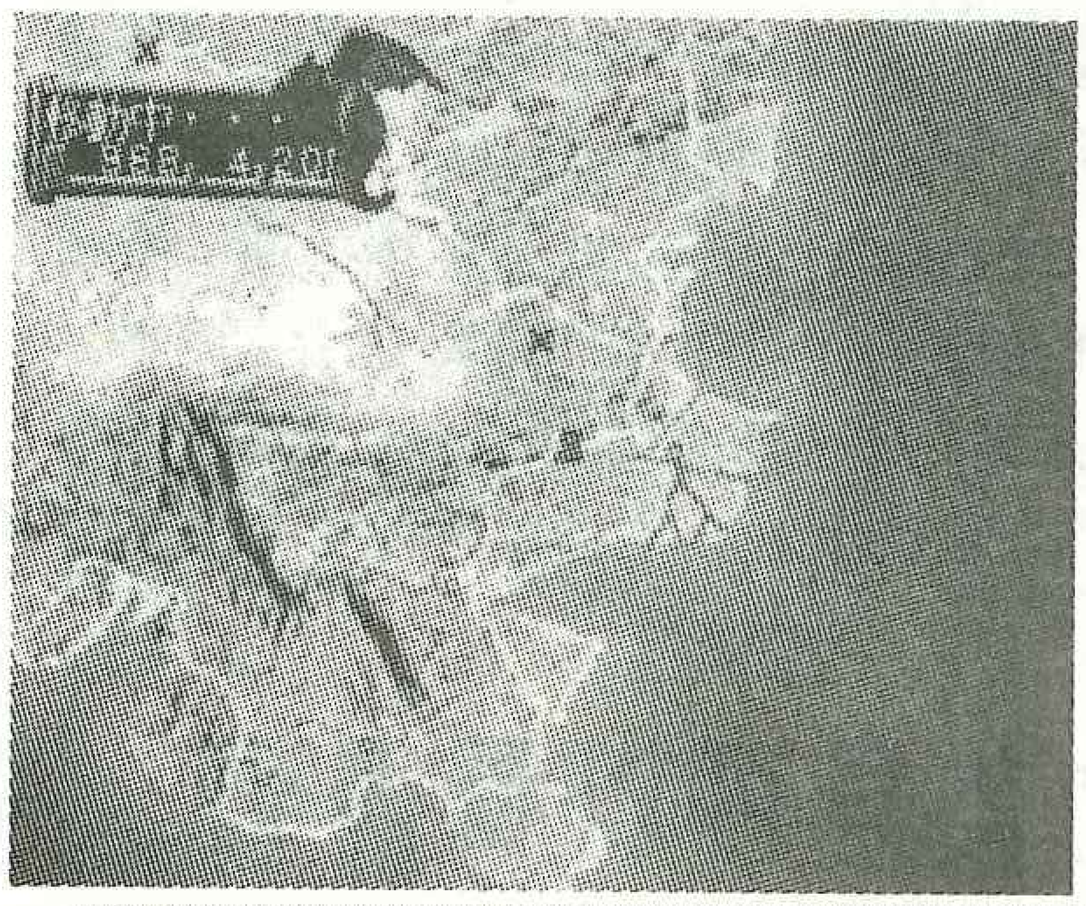
↑这个弹吉他的女子十分神秘。

游戏的故事就由你自己来编造

时间约中世纪教会林立时期，地点"阿盖鲁德"王国某孤岛中的一个小村庄。这个村子穷叮当响，家家户户无不想方设法谋求生计。因此村中的民家往往也是小旅店，万一有客人来住还能贴补些过日子钱，村民们的日子十分难熬。就是在这样一个情况下，某小旅店主"朱瑟夫"之子，即是本作的主人公，为了淘金，下了决心当一回"冒险家"，独自展开大范围的旅行……

作为一名"冒险家"，玩家在游戏中所体验到的各种事项，其实并没有一定的路线或是限制。为了寻找真理你完全可以按照自己的意志办事。这一点和"一直路线RPG"及"分歧路线RPG"有所不同，是本系列的特色。

整个游戏无论是绘制风格还是事件进行方式，完全仿真



←向何处移动？当然是你所信赖的人要求你去到的地方。

主角在长期的冒险旅途中，将遭遇各种各样的人、事、物，以形成故事。这个过程要求玩家自己去进行选择，然后就会发生不同的事件。

而在游戏中玩家并没有被给予明确的目的。玩家即可以变成英雄，也可以变成无恶不作的犯罪者，这一切都依你的选择来进行。

本作的另外一个大特色就是故事发生的连锁性。在一个事件尚未完成之前，就会跟着发生关连的事件。也就是说，故事是一直发生的，不会像圣剑传说那样，有时一个故事和另一个故事是分开的。

在事件发生后，孤独的你可能要"依赖"他人，下面将对此稍作解释。

■提示

所谓"依赖"可能就是信任、投靠。"依赖"发生的地点正是"宿屋"，即小旅店中。宿屋是主角体力回复之处，同时也是其他人引诱你加入行列的地方，在这里主人必会跟你说一些话，听或不听则是你的自由，转过天来可能就要移动至其他地方了。

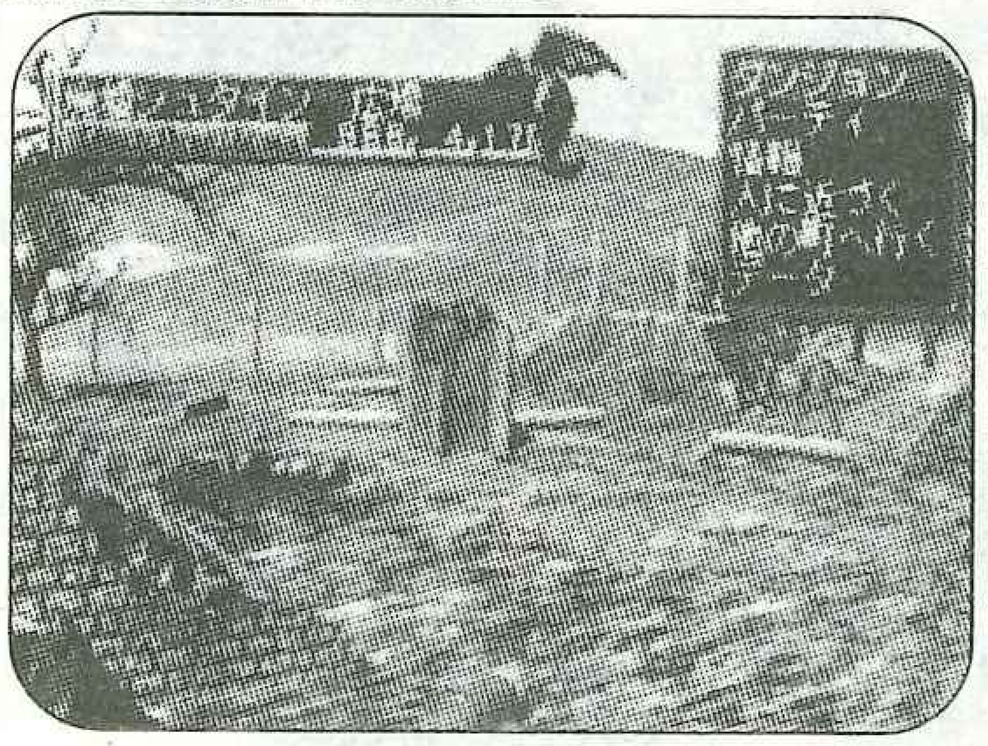
有时你到了一个不良场所，并依赖了主人的话，无疑这等于上了贼船。可能就要干坏事了，这样发展下去你将成为强盗级人物。

不过，在"依赖"的目的达成后你也能得到主人给的报酬。后面还会发生各种事件以发展剧情，从善从恶尽在玩家掌握。

游戏中与主角打交道的人主要有朱瑟夫、迪恩（主角小时朋友），温达姆（朱瑟夫的朋友），艾林（主人公追求者）、里哈克（老酒鬼）。敌人则主要是一些半路杀出的强盗。在冒险过程中，应特别注意在废墟遗迹处的寻宝，那里有金钱、谜题和怪物。



←游戏中选择不同的对话和回答就会发生不同的剧情。依照不同的游戏方式，人物的善恶和属性也会跟着不同。



→这就是在废墟处。和谁对话、做什么事完全由你决定。游戏中也有训练模式，这里能让主角变得更强。

责编天师

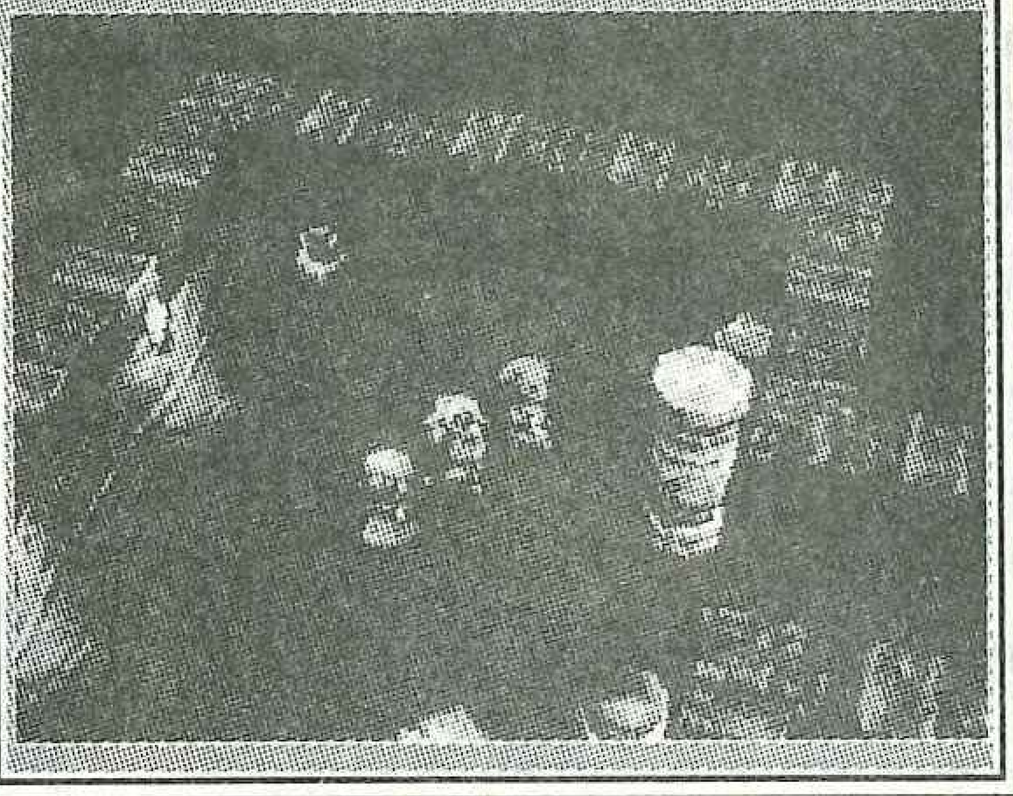
勇者斗恶龙Ⅶ

~伊甸之巨剑~

希望勇七不要延期

相信各位的感觉一定就像电视广告片一般，一直在祈祷“勇7”这把巨剑早点落下吧！虽然不知祈祷会否实现，不过大概的雏形已隐约可见。可以肯定的是，该作不会像CAPCOM鬼武者那样，转移至PS2上发售。

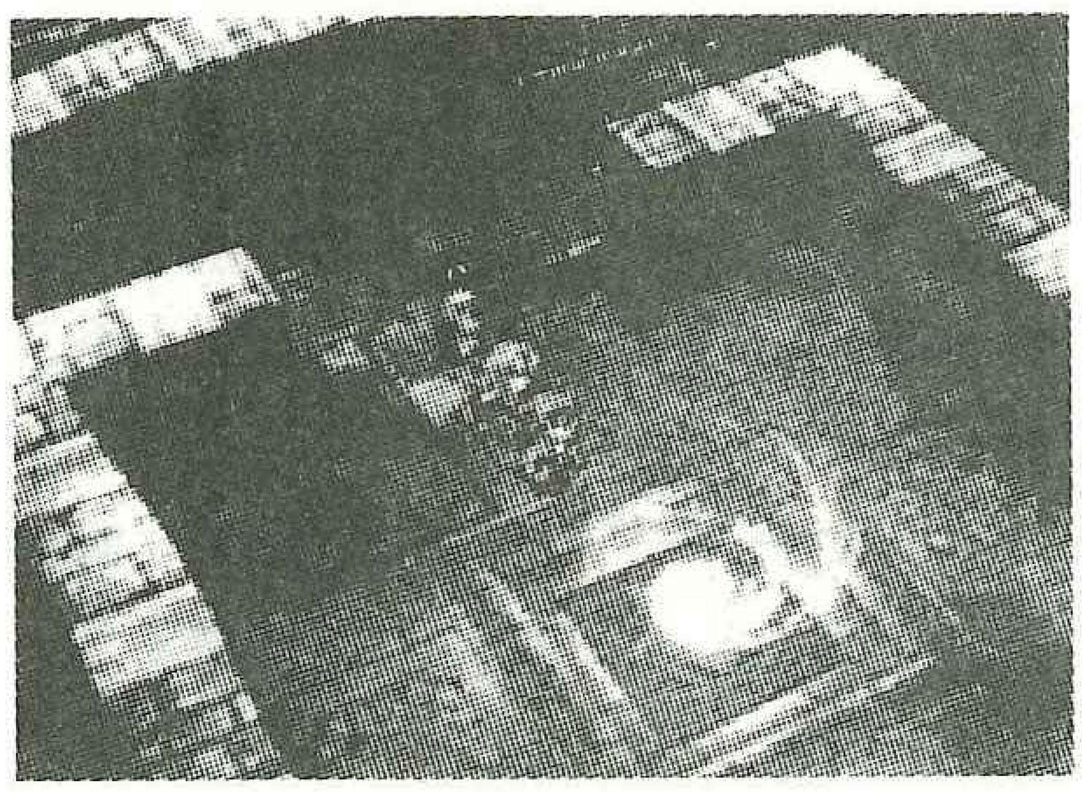
PS 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：1999年内？





←图中的事件是老婆婆在规劝血气方刚的年轻人。看来前面要有不好的事情发生了。

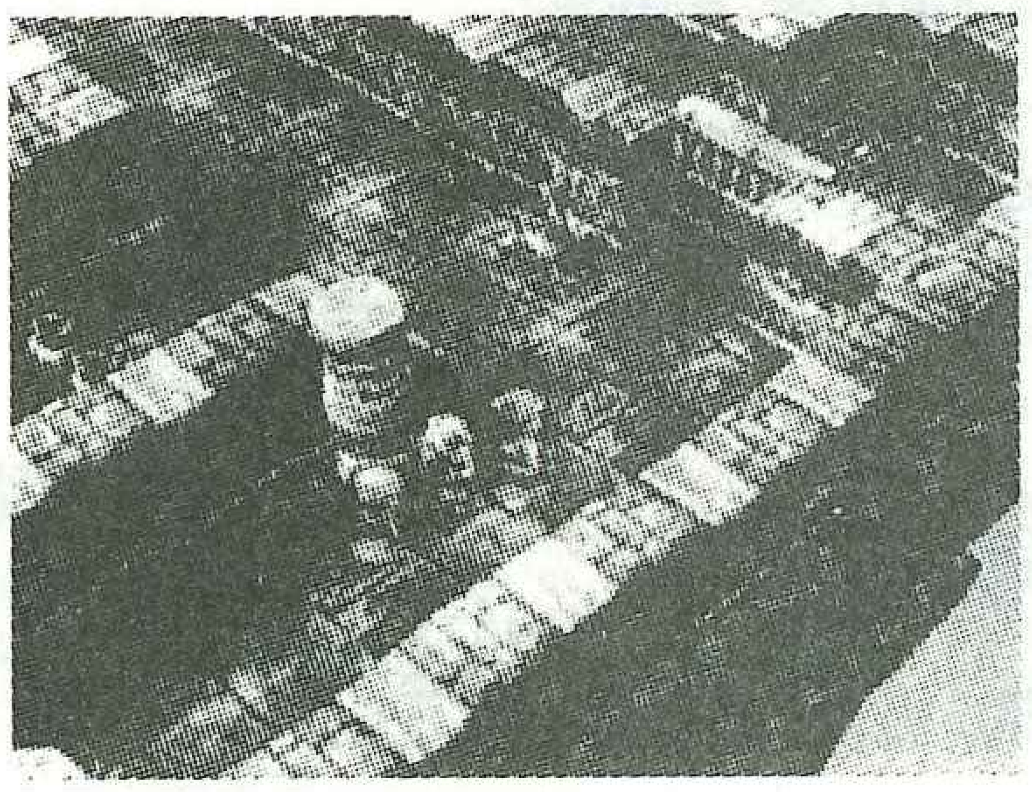
青白色的光漩涡……那是？



在深山的塔内，有一个泛着光芒，并且可以照亮整个房间的漩涡。要是一看到这个逆时针方向转动的漩涡，马上就知道是何物的人，那您就是合格的勇者玩家。要是不知道…，那表示你该回去好好复习一下本系列的游戏了。这就是自“勇2”起，固定的移动装置，一进入就可以移动至其他场所，挺像旅之扉的。

机关的设置让人想去碰

这回又要来到深山中塔的内部。虽然队伍前进到看得到下去的楼梯，不过眼前却有门挡住去路。而在这扇门前有一个摇杆状的机关，正是打开此门的东西。此时应当注意摇杆的方向。图片中的摇杆朝左，门是关着的，而有些情况下摇杆朝左门说不定是开着的。勇者系列中，通常在移动时都看不到敌人的模样。

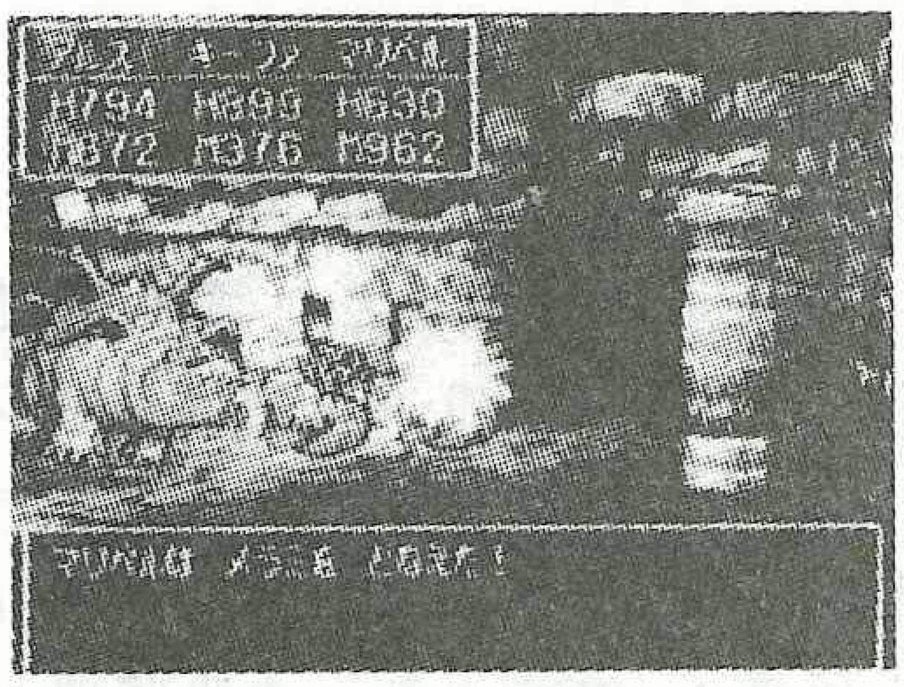


即便到目前为止，厂商也没有将详细故事内容、游戏系统、道具、武器、街道、魔法、乃至于头目名称公布，一切全都是谜！在此我们将以目前公开的画面照片为根据，从个人的角度试着做各种考察，以便温故知新。

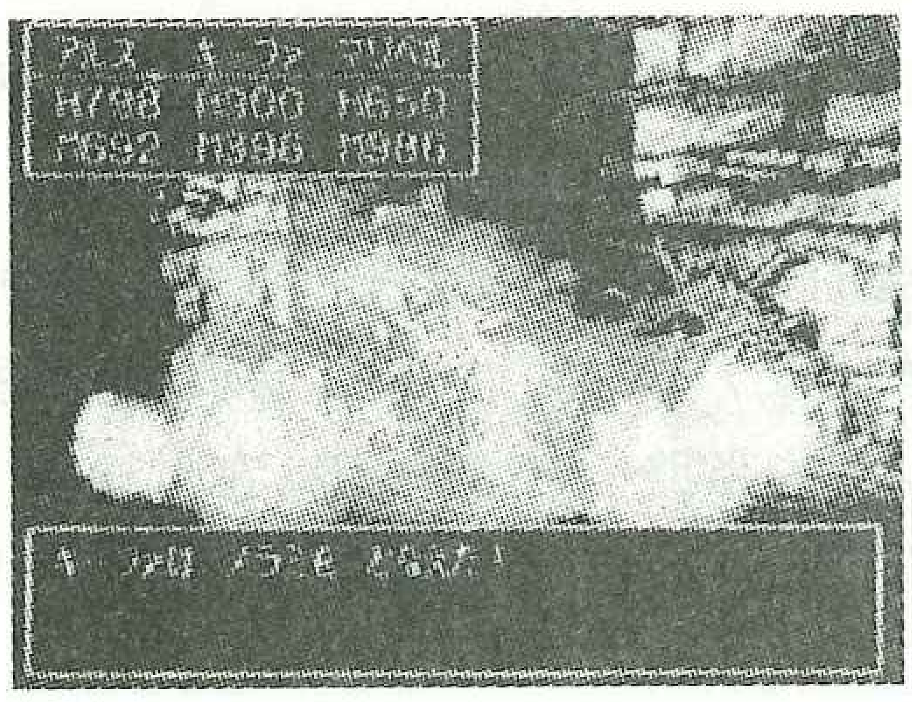
从6到7，故事主题面的方向性

前作主题是自我发现之旅。在游戏中玩家可以一面探索自己是怎样的人，应当做怎样的事，一面进行冒险故事。是以探索自我的存在原因加以内省，这个主题面向可说是针对主角（玩家）的内心方面而言。不过，为了确认已发现的自我，应当有必要和其他人接触。说到这儿……，勇7在这部分也许会有所发挥。制作人堀井雄二说：这次同伴的存在变得更加重要。而且不单是和同伴协力打倒敌人，连冒险也比过去变得重要。可以看出这次的主题面很明显地是针对主角的外部世界。而本系列在6代时“天空系列”就已经完结，虽说从7起又会有最新的故事开始，但不排除崛井将6、7的故事内容做一个关系上的连接。

魔法的差异可以看得到



↑↓同为火炎系魔法，差异巨大。



和武器并列为重要攻击手段的魔法。即使是攻击力弱的角色，靠魔法也能给予敌人重大伤害，甚至可以一次攻击多名敌人。这是RPG要素。勇6开始加入卡通画面，虽则魄力增加，画面却不会随着魔法威力的增强而有所变更。但PS版则不同。左图表明，一种火炎只能攻击一只怪兽，而另一种却是遍及整间屋子，威力巨大。人物仍Q，但效果不同以往。

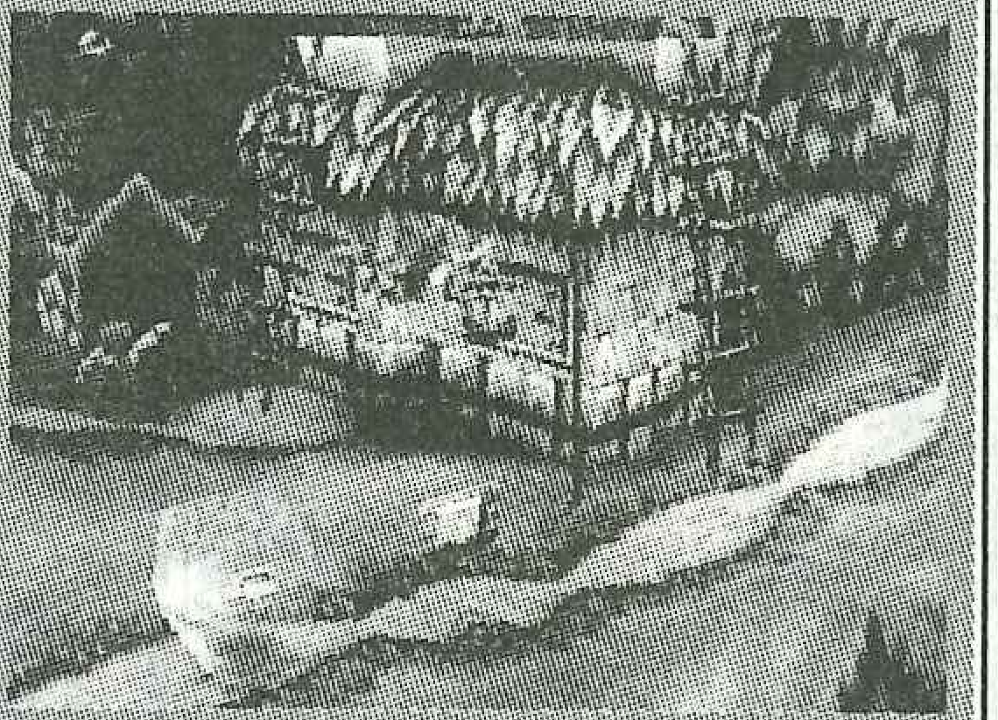
责编天师

东巴！野外冒险

敏捷轻快
大山之子

在绿草如茵的原野上，东巴过着自由自在的生活。过去，他曾为了恢复山谷的和平，只身挑战企图利用魔力来征服世界的魔猪军团并获得胜利。但是在短暂的祥和之后，危险的魔猪军团又开始蠢蠢欲动。这次东巴为了找寻失踪的女友，和斯卡拉再次踏上冒险之旅。

PS　厂商：WHOOPEE CAMP　类型：ACT
发售日：预定 99 年秋



让我们尽情地驰骋在广阔无垠的原野上吧！

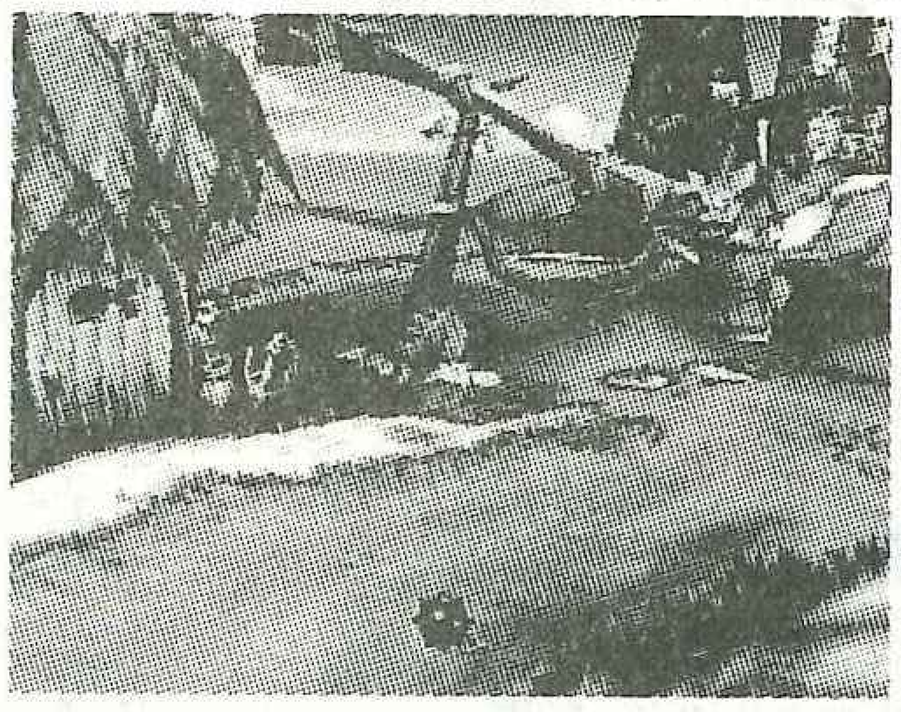


以快乐、活泼著称的人气ACT“东巴”的续作将于今秋登场。此次，东巴的冒险舞台将进化为立体的3D背景，玩家可以控制勇敢的东巴在辽阔的平原或繁密的树丛间自由驰骋。当然这次的敌人仍是令人发笑的魔猪军团，为了再次惩罚顽固的敌人，玩家不仅要有良好的操纵感，还要随时随地的开动脑筋，解开谜题。

责编/PERFECT

获得各式的道具

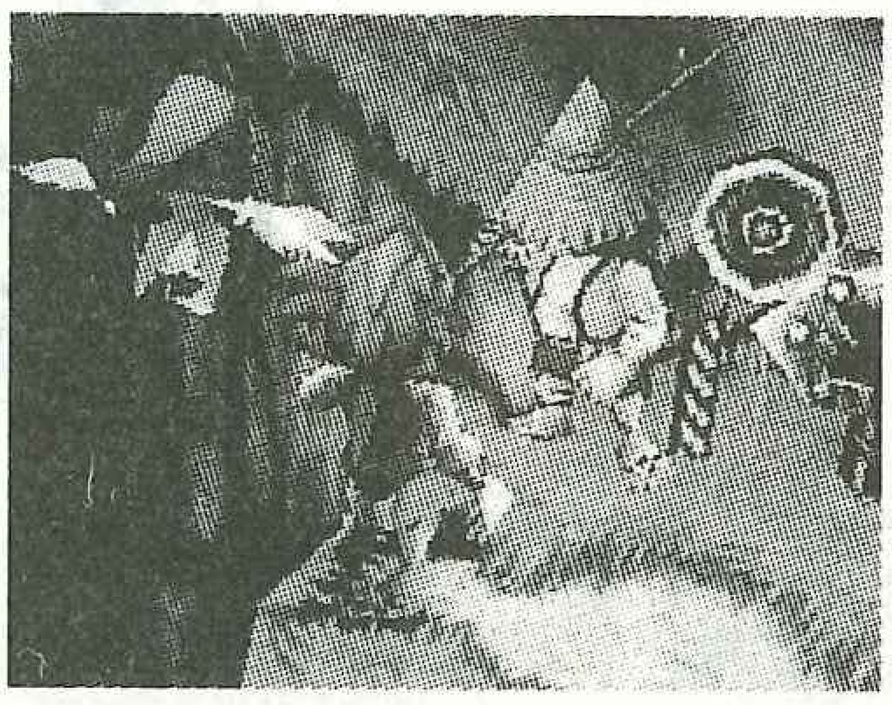
随着故事的进展，东巴将获得各式各样的道具。道具可以在前往特定场所后自动使用，或是由玩家调出菜单后选择使用。由于几乎全部宝物都是冒险途中所必不可缺的道具，所以一定要想尽办法把它们集齐才行！



◀一旦有道具入手就会在屏幕上有所显示。部分道具还可以进行装备。

发生了特殊事件！！

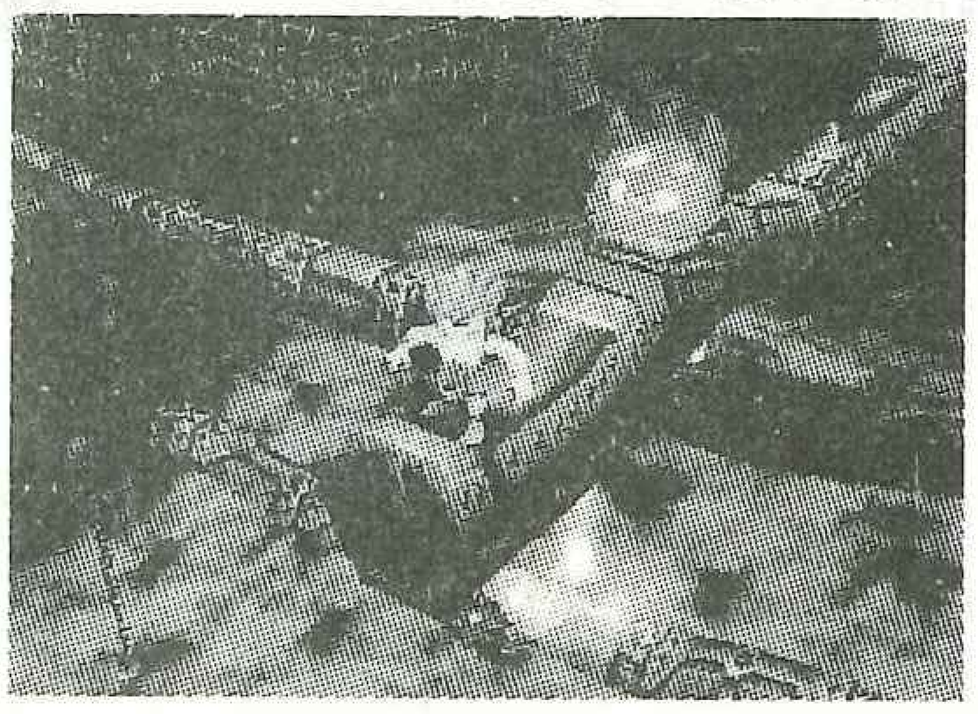
有时要协助村民解决事件，完成委托，有时要帮助遇到困难的动物们，东巴真是个彻头彻尾的大忙人——这也正是游戏的卖点之一。今作囊括了众多的特殊事件，而且其中更包含了繁多的解谜要素！试着展开想象向各项难题挑战吧！



▶要与村民们多多谈话或许可以得到重要情报呢！

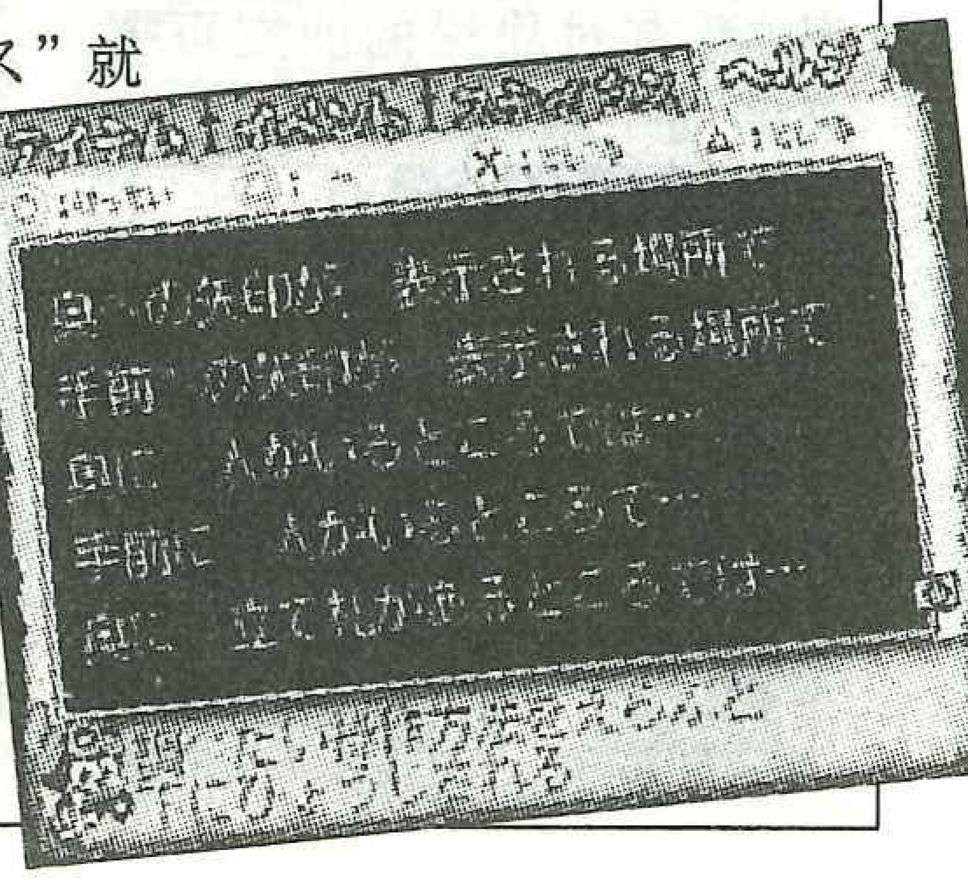
千万不要向危险低头！

在游戏的序盘阶段会出现一种拥有蝙蝠翅膀的“跳跳猪”阻碍东巴的前进。东巴必须一边跳跃一边以嘴巴作出攻击，或是使用带刺的铁锤予以还击。另外，倘若遇到湍急的河谷或瀑布等危险的场所，就必须依靠丛林中的求生技能了。



状态显示与辅助系统

只要按下△键就可以随时唤出选项功能菜单，然后选择“ステータス”就能够一目了然地确认东巴的状态。此外它还可以将曾经做过的事情记录在案，如果忘记的话就利用辅助系统进行再次确认吧！总之这是很有益的设定哦！

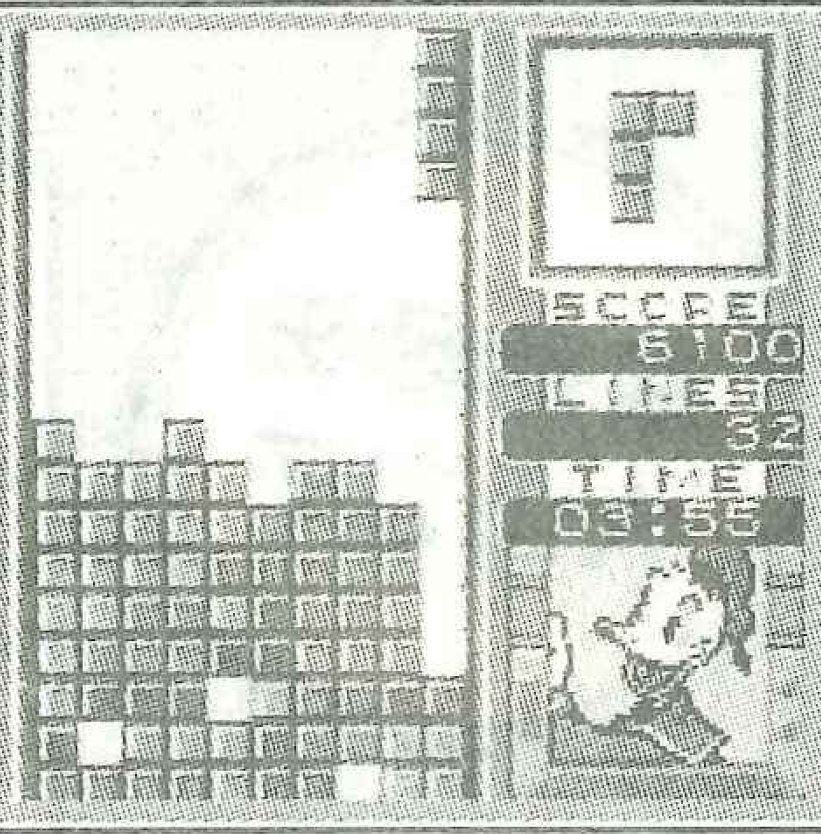


迪斯尼大冒险

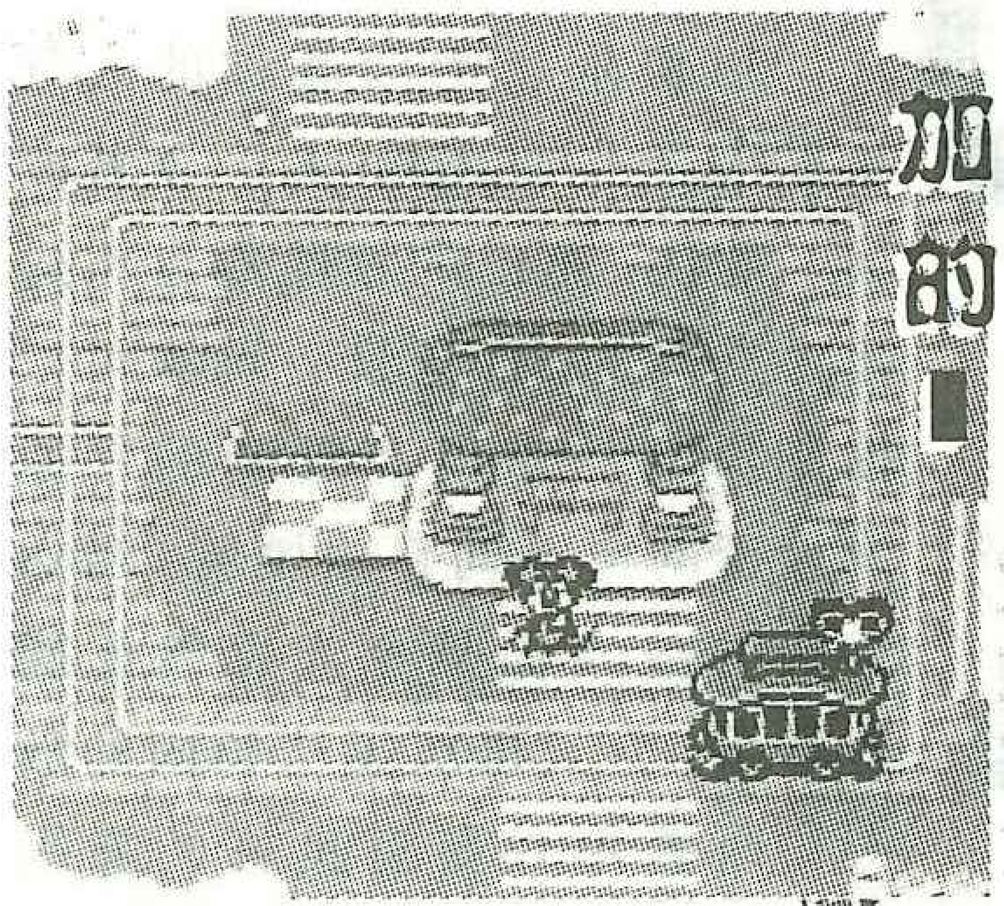
儿时旧梦
GB重温

迪斯尼的世界明星米老鼠和他的同伴们即将登场彩色 GB。初看上去，本作的规则与一般方块游戏相同，只是把画面上方落下的方块消除而已。不过这款由 CAPCOM 推出的方块游戏还追加了故事冒险、协力作战等多种有趣的模式，是一款多元化的方块游戏。

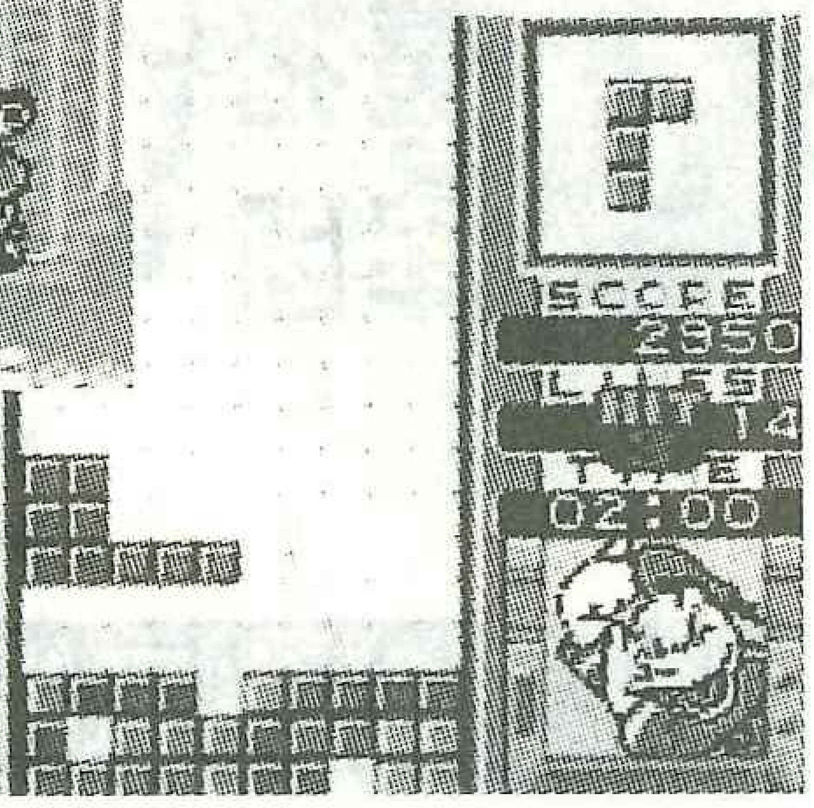
GBC 厂商：CAPCOM 类型：PUZ
发售日：发售日未定



能够随身的携带的迪斯尼乐趣无穷！



加入故事模式的方块游戏的■力更增！！

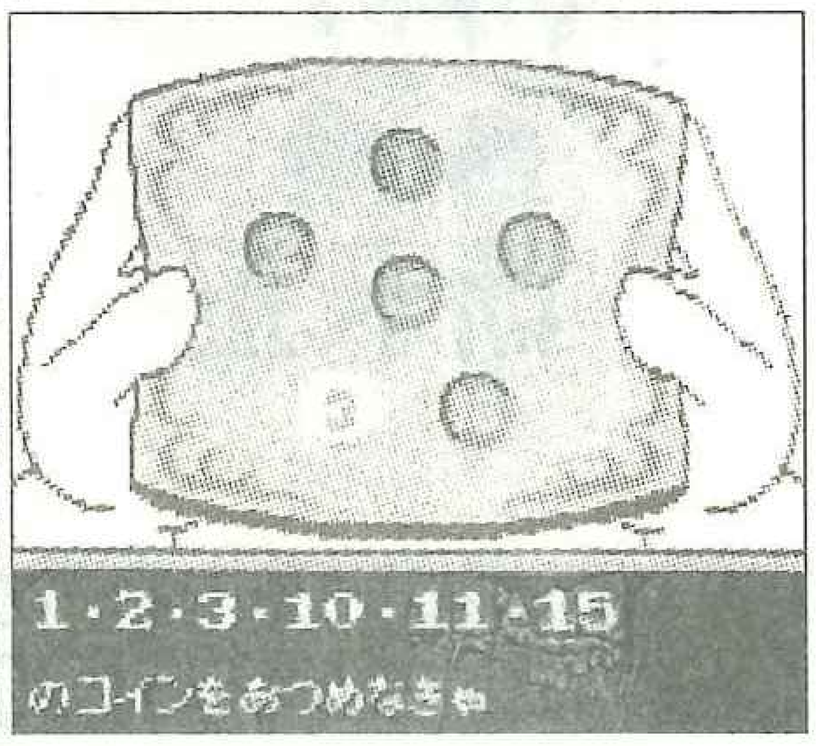


▶随着游戏进行的状况，右下方的人物会有不同的表情和反应。注意看看，不同模式中也不相同哦！

剧情模式到底是怎样的呢？

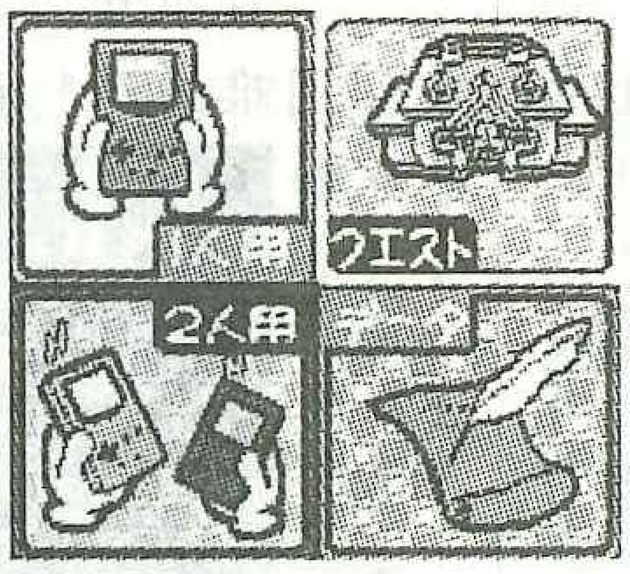
在剧情模式中，玩家要从米老鼠和他的伙伴中选择一人作为主角，然后随着剧情的发展和不同人物进行方块游戏的对决。如果获胜的话就可以得到一枚硬币，而本游戏的目的也是不断地收集硬币，从而达成最终的胜利。

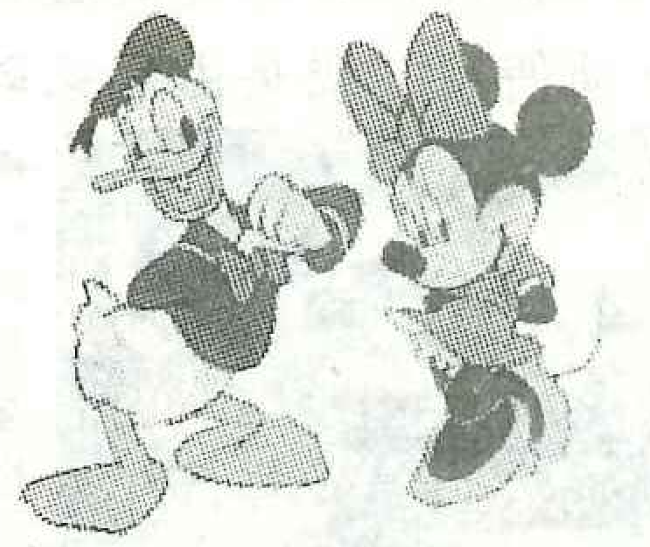


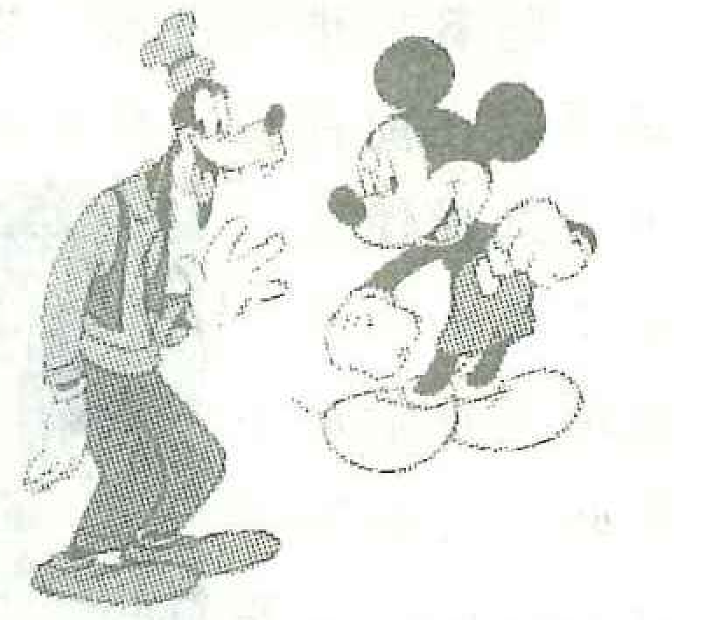


众多的模式大曝光

除了剧情模式之外，还有其它有趣的模式可供选择。在这里就把 4 种模式一举公开。当然也可以和朋友连线对战，来场激烈的方块大对决！

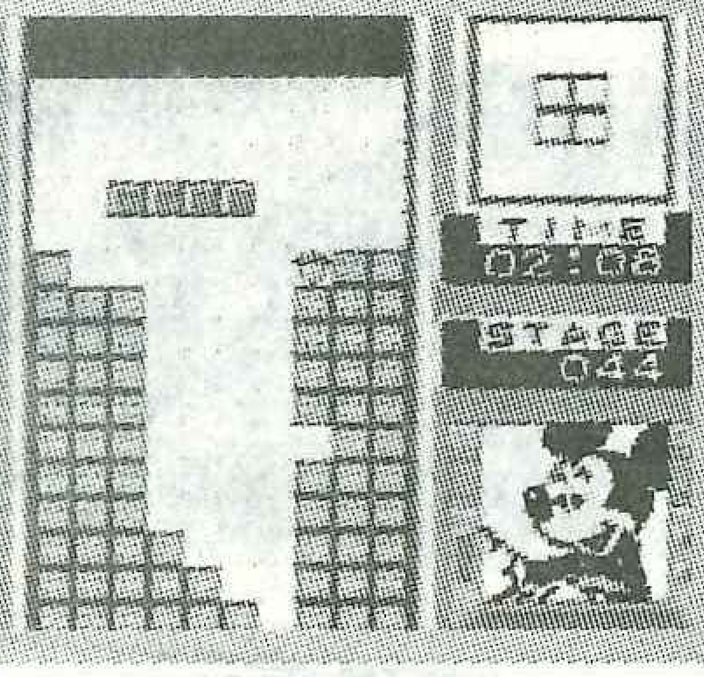






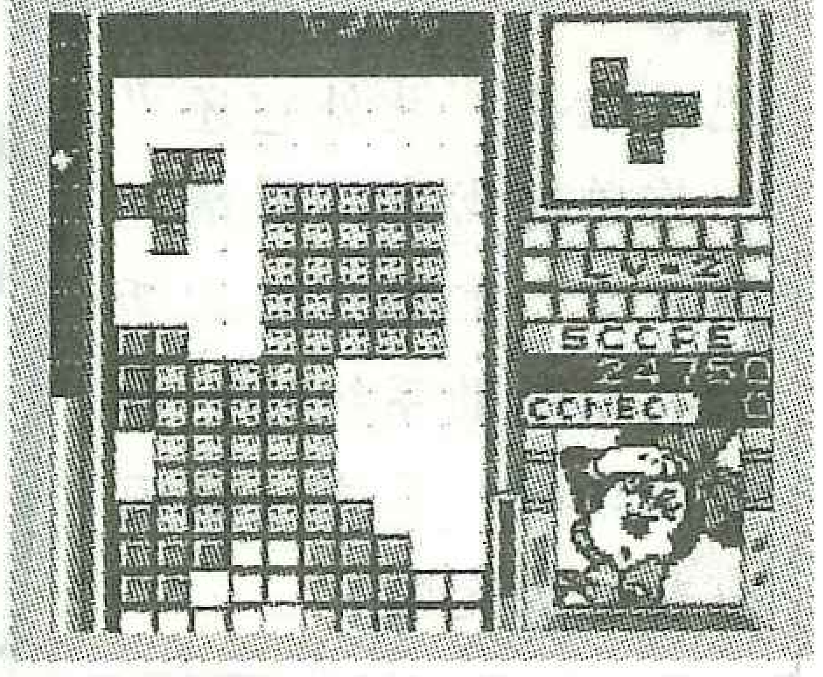
对战模式

在消去方块后，将方块丢给对方进行攻击的竞争模式。有 W 型或 5×5 型等不同的攻击方式。怎么样，赶快找来朋友们展开热战吧（没有对战线的朋友可要赶紧动手啦）！



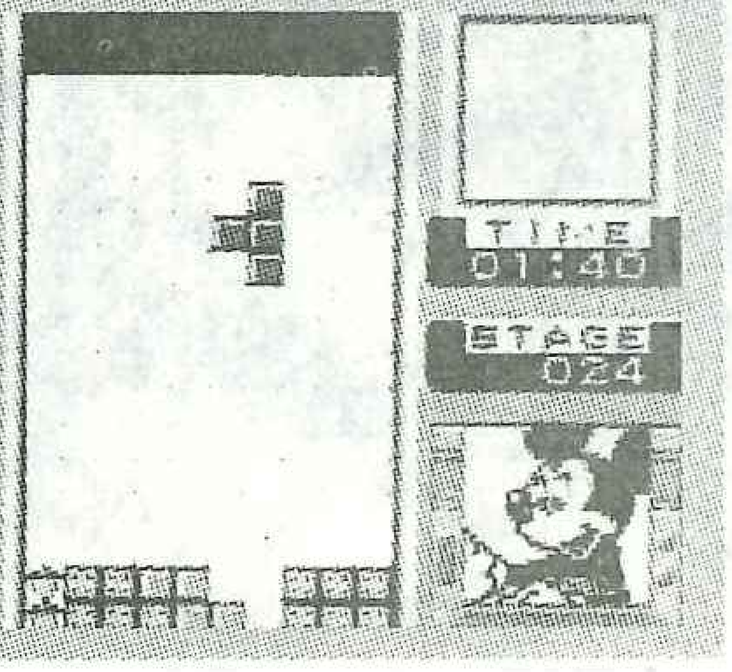
目标模式

使用一定数目的方块，把画面上原有的方块一举消除的模式。玩家每通过一关，难度就会相应的提高。末期的任务更是相当困难！有信心把它们全部完成吗？



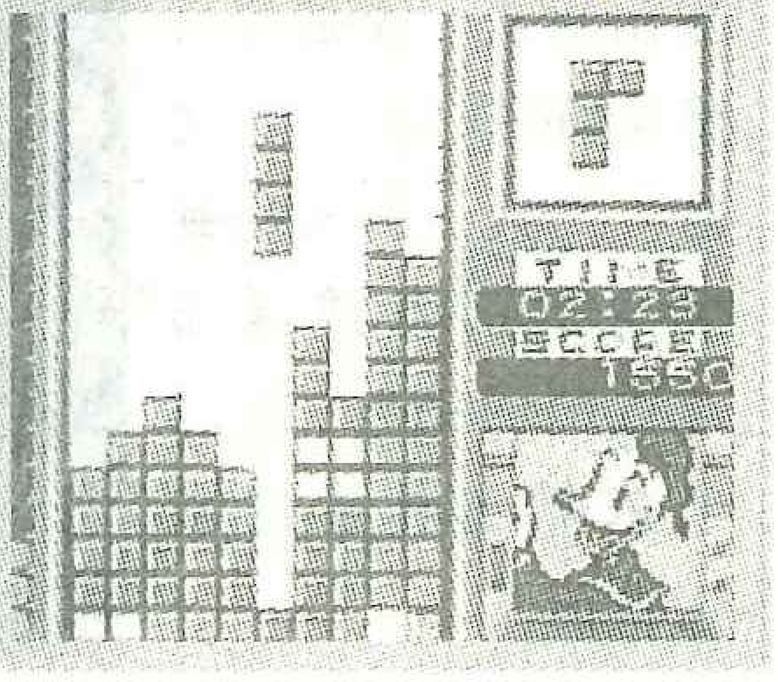
标准模式

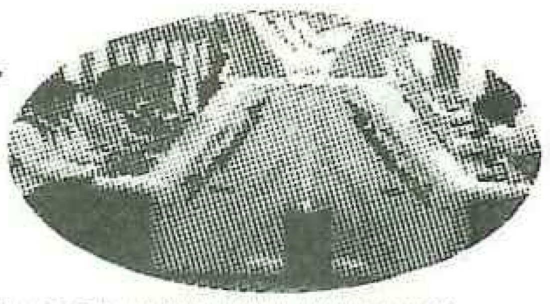
将从上方落下的方块排成横线并消除的标准模式。同时消除数排方块的话，右边还会有 HIT 的连击现实。如果是方块游戏新手的话，还是先从这个基本模式练起吧！



协力模式

在协力模式中，不仅是将方块排成一横列就算成功，自己排好一列后，旁边会有灯泡亮起来，待同伴也排好亮着灯泡的一列后，这一横列的方块才会消失。注意灯泡的显示，与同伴默契地协作吧！





使人身强体壮的“出汗型”街机大检阅

改造虚弱的身体以健康地渡过寒冷冬日！到明年夏天您才会更受女孩子们的欢迎！



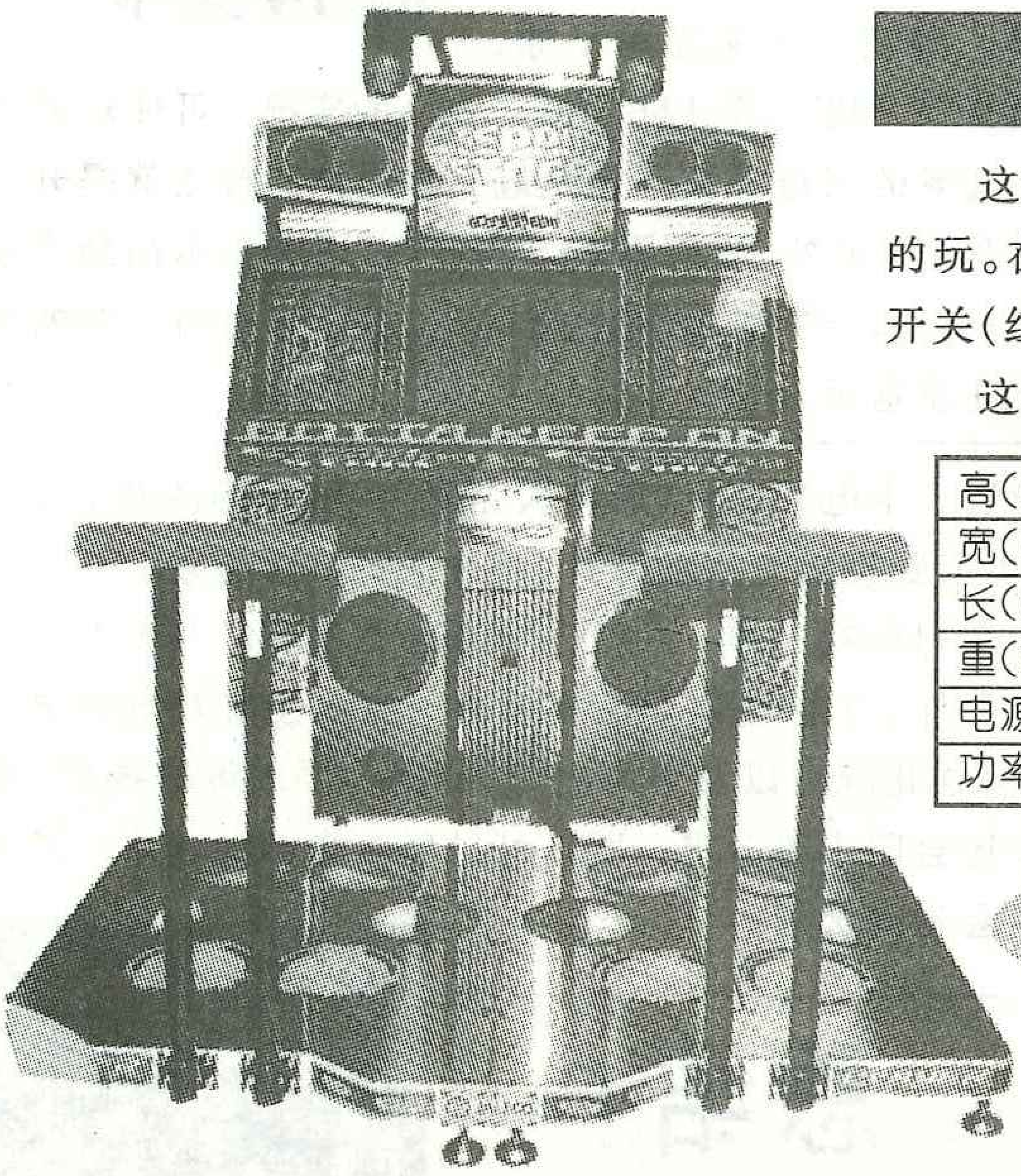
↑这样可不行。

每天对着家中的电视屏幕打游戏，偶而外出只是去游戏专卖店去看看，这样的话身体不变差才怪！冬天快到了，更要小心别整天呆在家里，使得身材变形变弱！所以，请大家为自己制订一个强健体魄的计划！现在，编辑部就为您介绍几款拯救身材的救星电玩，只要轻松玩就可以锻炼出阿诺的身材、斯塔隆的身手！向虚弱的身体说BYE BYE的日子不远喽……



↑这样才够好。

STEPPING STAGE(JALECO)



这款街机对于我国玩家可能最不陌生了。上海、天津等许多地方都有的玩。在此游戏中，玩家要配合着播放的音乐以及显示出的指示，踩着脚踏开关(红黄蓝)以记录脚步，这样一来游戏者便会自然而然地跳起舞来。

这游戏十分火爆地收录了14首大家极为熟悉的“俗”歌曲，受到玩家空前的热烈欢迎。如“你好！MONEY先生”、“GENGHIS KHAN(便是我国的成吉思汗)”、“Y.M.C.A”……等，中间的屏幕上还有欧美名小组在带着你表演呢。利用左、右脚来快速点踏步伐，有时还得双脚腾空，轻松地锻炼脚部的肌肉。另外，在“FREE STEP”模式中，玩家可不管左右脚来踩脚踏开关，所以可以跳出自由度极高的步子。游戏时双脚跃动即可，初学者两只胳膊不宜乱动，否则“有碍观瞻”(舞者感觉良好即可？高段者当然好看啦！)。

高(CM)	2250
宽(CM)	1880
长(CM)	1972
重(KG)	460
电源(V)	AC90～110
功率(W)	500

每玩1次消耗
约31大卡

注：大卡即热量单位“卡路里”。

SMASH & SPIN(KONAMI)



高(CM)	2430
宽(CM)	2675
长(CM)	5555
重(KG)	?
电源(V)	AC90～110
功率(W)	600(740VA)

每玩1次消耗
约23大卡

这是个乒乓游戏。收录了将射出来的球打回灯泡闪烁的区域以得分的模式以及外面指定位置来发球的模式。玩种有排山倒海球、重力平飞球、旋转球…等。迅速往球发射出去的方向移动，并打击回去的话，就可以轻松地锻炼瞬间爆发力以及手部的劲道。

DDR SOLO BASS MIX



超人气的DDR最新力作。增加了左上、右上的踏板，所以踏板变为了6块。更有通信机能，4人同舞可能。由于玩此游戏时必须要精准地踩踏板，所以在游戏时就可以提升脚部的力量。该型机增加了“无间断MEGAMIX”舞曲，每玩一次需3分，所以也可培养持久力。

每玩1次消耗
约41大卡

高(CM)	1075
宽(CM)	2080
长(CM)	2130
重(KG)	270
电源(V)	AC100
功率(W)	260

JUMPING GROOVE(NAMCO)



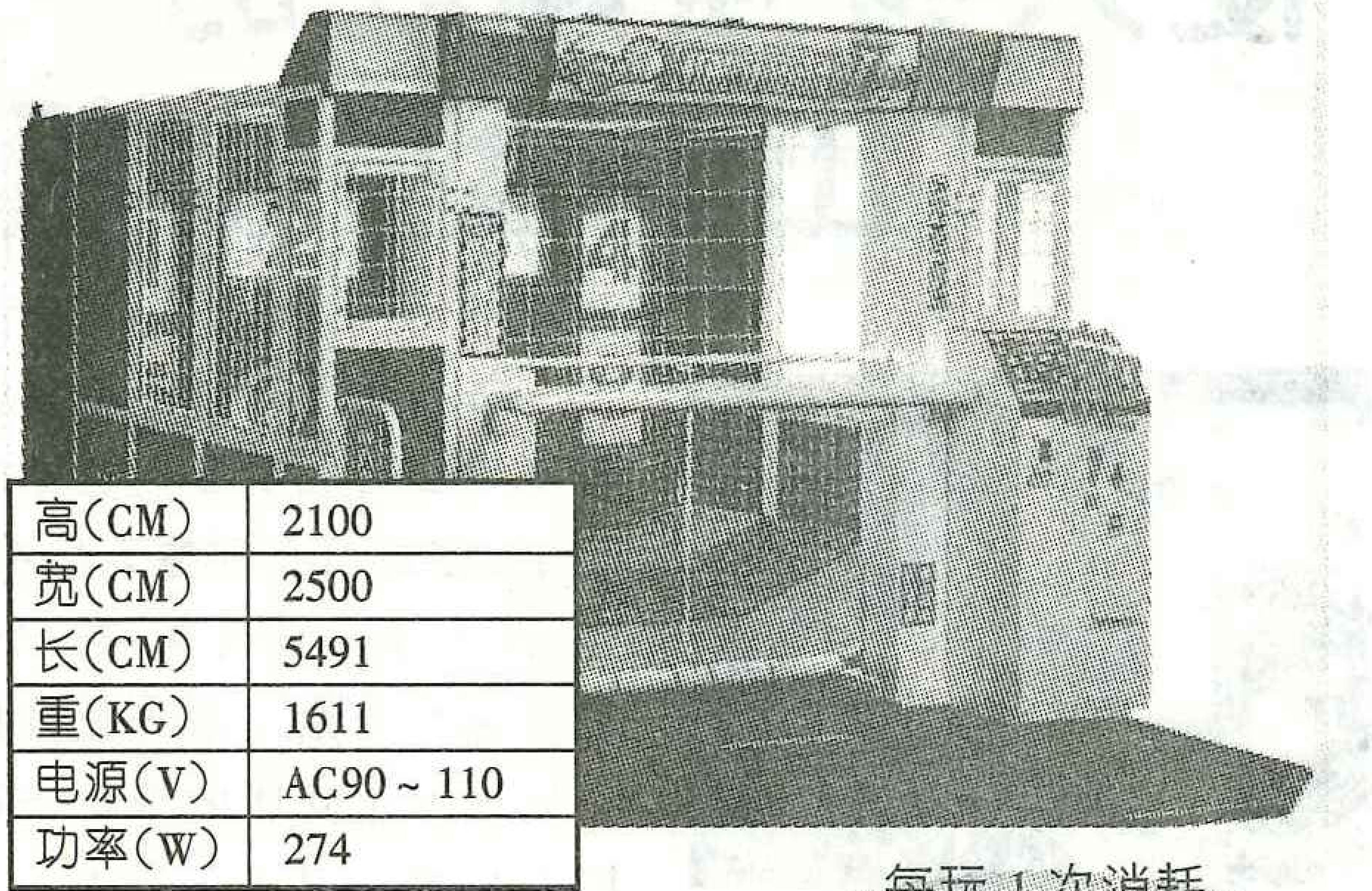
以跳绳为灵感而制作的游戏，玩家要配合着背景音乐用双脚跳跃并“降落”在底座闪动的光带上。BGM 共 12 首，每首约 40 秒。游戏时若不依规定次数踩光带的话便会 GAME OVER。可以选择 3 种难易度，并收录了通信对战、合作模式。踩在光带上并躲避，就可锻炼爆发力和脚力。

高(CM)	2250
宽(CM)	1880
长(CM)	1972
重(KG)	460
电源(V)	AC90～110
功率(W)	500W

每玩 1 次消耗
约 31 大卡

这些简单的训练您可以从今天就展开！

KICK TARGET(KONAMI)

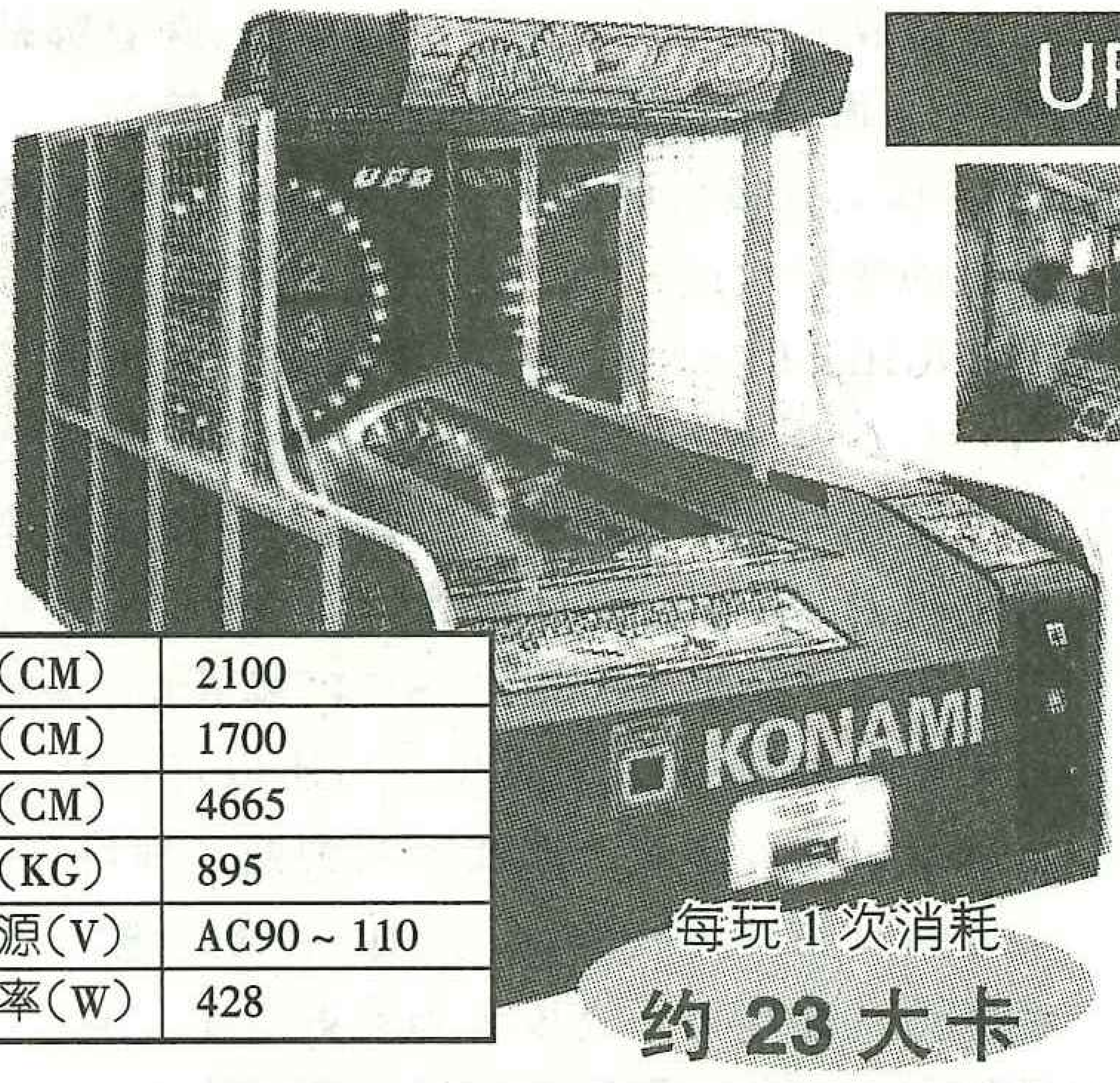


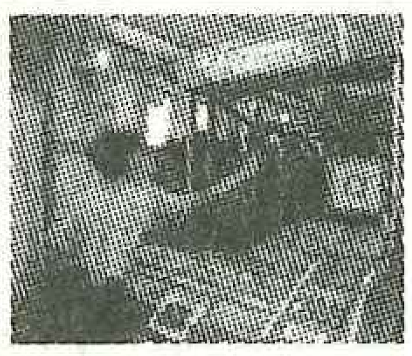
高(CM)	2100
宽(CM)	2500
长(CM)	5491
重(KG)	1611
电源(V)	AC90～110
功率(W)	274

每玩 1 次消耗
约 14 大卡

这是“筋肉大竞赛”系列游戏第二作。游戏中玩家要踢足球，并击倒 9 个方块。通过机台告之方块的实况，可使玩家体验到电视般的兴奋。在不断地踢足球之中，自然就提升了脚部的劲道。另外，如果踢中方块的话，还会显示出最高速度，所以持续玩的话，肯定能变厉害，想像齐达内一样的玩家可要注意这机台了。

UFO





高(CM)	2100
宽(CM)	1700
长(CM)	4665
重(KG)	895
电源(V)	AC90～110
功率(W)	428

每玩 1 次消耗
约 23 大卡

看到这儿，跳绳、足球、飞镖，游戏中全有了，你更喜欢哪一样？

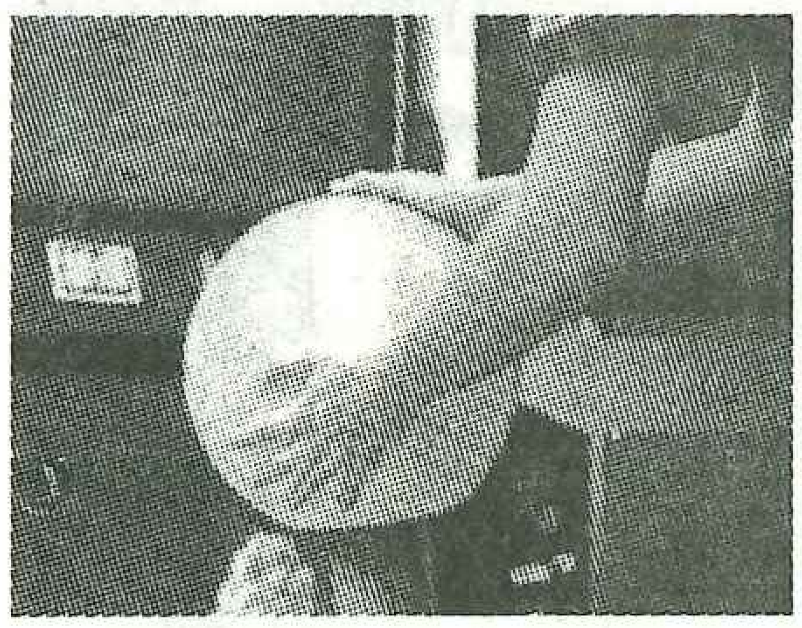
最近日本电视节目“筋肉大竞赛”中流行的游戏。在游戏中，玩家要投掷专用的碟片，将发光的 9 个方块打掉。和过去的系列游戏一样，可以告知瞄准的方块以及击中 2 个方块。另外，机台会以充满震撼力的实况使游戏气氛更加火爆。可强化腕力以及集中力，这是因为要瞄谁的缘故。游戏结束还会印出得分卡，所以可以确认自己的技术，怎么玩也不会觉得厌烦。



你见过吗？这种装备，⇦

每玩 1 次消耗
约 28 大卡

用它来锻炼吧！



NAMCO 制造的这种巨形摇杆，可谓前无古人了吧？这可是一种活动全身的装备。而公司还为此举办大赛呢！在东京新宿和涉谷都可以找到它。

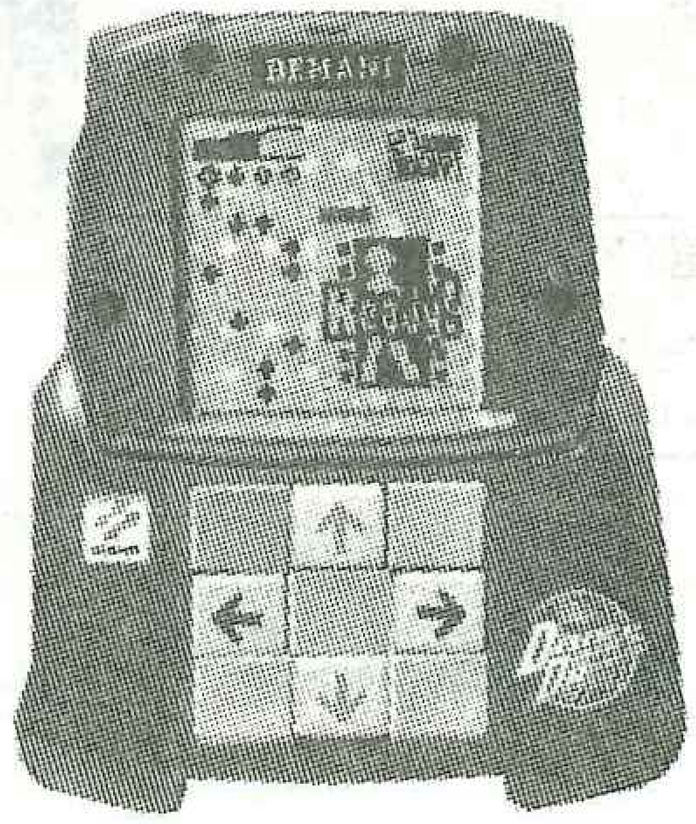


总结！

实践证明，用文中这些具备“强身健体”效果的娱乐器材进行持续数周锻炼的的话，每个人会都感受到惊人的效果。同时游戏也玩得好了！但是，口袋中的铁会越来越少，因为这种大设备玩一次贵的哦！值不值就看各位是怎么想的了。

与上面这些“巨无霸”相比，KONAMI 公司推出了超微型的 DDR 和 BM 系列，可以让你放在口袋中随时训练，但这时只能训练你的反应，而无法“强身健体”了……





主持人:风马

秘技天地——秘技偏方

PS 回想之夜 2·睡眠的支配者 FP 4

四个小孩的幽灵:在餐厅的桌子底下就有一个;若是在半夜 12:00~4:00 这段时间打开ジム的"置物柜"也会发现一个;拿着油灯到ボート小屋中,便可以发现第三个小孩;到"执物室"将蜡烛点燃,便可以在桌子下面发现第四个。玩家只要装备"狼の徽章"后再和这四个小孩对话,他们便会安心升天了。

北京 手持"恶灵退散"护符找幽灵的 风马

PS 汉堡大王 2 FP 5

好吃的汉堡:在标题画面上,按三次右、三次左、○键,开始游戏就可以参考点数来改变烹饪方法,制作出更好吃的汉堡。

北京 比较爱吃汉堡包的 风马

PS 虹吸战士 FP 4

可以选择全部任务:游戏中暂停,在 OPTION 中将光标与"SELECT MISSION"重合,同时按 R1、R2、L1、L2、○、×、□七个键,如此便可以选择全部 20 个任务。对于技术不高的人,可以利用这个技巧反复在同一关中练习。

武器全部出现与弹数无限:在菜单画面将光标与"WEAPONS"重合,同时按 R2、L1、L2、SELECT、○、×六个键,这样全部八种武器就会出现,并且可以使用,子弹也是无限量的。

可以看到 MOVIE:在 OPTION 中,将光标与"STEREO"重合,同时按 R2、L2、SELECT、○、×五个键,就可以在"映画馆"中看到 MOVIE 了。

北京 最喜欢打入敌人内部的 风马

PS 机械帝国 FP 5

得到隐藏武器:在游戏中,要制作最强的武器レールガン,就必须找到四个零件。得到零件的地方如下:零件 A 在 ACT 1 的第 9 目标地点前的地区;零件 B 在进入 ACT 2 的击退直升机的车辆;零件 C 在升降梯的后面;零件 D 在 ACT 8 的第 7 目标地点的东侧。

欣赏动画:首先通过一次,接着在标题画面中,选择"ロード",就会出现 MOVIE 阅览项目,选择它的话,就可以欣赏到动画了。

北京 自认为在"机械帝国"中无法生存的 风马

PS L 的季节 FP 6

两个隐藏选项:在现实界和幻想界这两个世界中,分别都以 GOOD ENDING 过关的话,在角色的主题曲的选项中,就会出现"サウンド"的选项;在出现此选项的状态下,看鹅野社的结局,这时会发现增加了观赏辅助角色登场画面的选项,这个选项在"その他"之中。

北京 达成率都没有达到 100%的 风马

PS 金田一少年的事件薄 3·青龙传说杀人事件 FP 5

看到七濑美雪的事件薄:首先在青龙旅馆的杀人事件中,让南川被杀后的推理失败,迎接坏的结局,之后就会看到七濑美雪的事件薄。由于在此事件薄可以看到很多恐怖的画面,所以不可错过。

北京 比金田一更具推理头脑的 风马

PS 狂野兵团·战火二度点燃 FP 7

可以战斗避免:在游戏中遇敌前会出现一个惊叹号,此时按手柄上的△键就可避免战斗,这对讨厌踩地雷的朋友有些小帮助。

上海 边在玩网络创世纪边打 MAIL 的 CYZZY

PS 太阁立志传 3 FP 8

赚钱大法:游戏中钱是非常紧张的,秀吉的私有财产可以用 S&L 大法。可是成为国主后城中的资金和米粮却很有限,感觉上总是不够用。其实有一个好方法可以使钱用之不尽,方法如下:在评定中让算术和内政高的武将反复买卖军粮。大体上 10000 石军粮可卖 12000 贯而 10000 贯可买到军粮 50000 石,这样每月就可白赚 40000~50000 贯,这样就有足够的钱发展壮大,建立无敌军团。

橘右京

PS 劲舞革新版·二度混音 FP 5

隐藏模式 1:镜面模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再按 4 次左右,箭头方向会相反;LEFT 模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再输入 8 次左,箭头逆时针方向转 90 度;RIGHT 模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再输入 8 次右,箭头顺时针方向转 90 度,DOUBLE 下无效;SHUFFLE 模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再输入上、下、左、右、下、上、右、左,箭头顺序随机,DOUBLE 下无效;HIDDEN 模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再按 4 次上下,箭头中途消失;LITTLE 模式:MUSIC 选项中,按 SELECT,再输入左,下,右,下,左,下,右,下,上,就会变为 EASY 模式;将已选出的隐藏模式 1 中的模式取消:MUSIC 选项中,输入 4 次上。

隐藏模式 2:全曲模式:PLAY MODE SELECTION 中,连续按右将"HARD"旁的 4 个箭头消去后开始即可;主菜单中同时按住左右键,START 后选择:COUPLE 模式(可跳 STEP BATTLE 舞曲)、DOUBLE 模式(一人同时跳二人舞步)、VERSUS 模式(两人跳同样舞步)。

使用隐藏角色:Konsent & Dsharezukin:主菜单中按住右,再按 START;Afro & Lady:主菜单中按住左,再按 START。

天津 ngpan

PS 洛克人 FP 5

改编版的音效:当玩ナビモード之际,可以将某些特定舞台的音效变为改编版的音效。方法为按住 SELECT 键,来选择ナビモード,开始游戏就行了。之后在カットマン舞台、ガッツマン舞台、エレキマン舞台、ワイリース舞台的 1 和 2,以及各关头目的登场音效,都会变成改编版的。

北京 觉得洛克人圆头圆脑不好看的 风马

SS 街头霸王 ZERO3 FP 5

环游世界模式的隐藏站:当通过环游世界模式中全

部19站之时，如果总等级达到27，就会出现隐藏的美国站，在这里要同罗伦托、纳什、盖尔对战；当通过美国站时，总等级达到29，便会出现鬼牙洞穴站，最后出现杀气腾腾的隆；当通过鬼牙洞穴站时，总等级达到32，便会出现狱炎岛站，在这里最终会和真豪鬼对战。

终结VEGA出现：首先通过环游世界模式的全部舞台，在选择角色的画面按住R键再选择VEGA，就可以使用终结VEGA了。此技在PS版中没有。

北京　在编辑部舞台等待旅行格斗家到来的隐藏BOSS　风马

PS 棒球场4·不灭的大联盟职棒 FP 5

在本垒打比赛中使用退休选手：在本垒打模式的球队选择画面中，按2P手柄的×、○、△、□键，这样就可以选择此系列中最常见的ビーチスタジーアム了。

北京　对于棒球游戏入不了门的　风马

ARC 侍魂2~阿修罗斩魔传 FP 4

罗刹苍月的最强连击：靠近对手→↓↘+A，若对手被击中，速按↓↘→+B，再接↓↙←+B，此技可损失对手50%上下的血。若在边界处使用此技，可一次将对手打出场外。

湖北十堰　汪凌洲

ARC 三国战纪 FP 6

无限复制宝物：首先将飞镖和炸雷的数目之和凑到十个，然后再捡一个火箭令牌；只将第二页，也就是B面的物品留下三样，包括火箭令箭；丢掉一个想复制的物品，再丢掉飞镖和炸雷，这样无限的物品就有了。重要的是不能再捡B面的物品了，如果捡了就不能无限了，但可以捡A面的。还有，不能复制火箭令牌之前的物品，只能复制捡到火箭令牌后再捡到的物品。复制的物品有书、七星灯、酒……，不能复制A面的物品。

湖南安江　申迪武

ARC 99格斗之王 FP 5

隐藏人物：使用气功的拳崇：按住START键，将光标对准拳崇按A+C

大蛇、七枷社：按住START键，将光标对准草雉京-1按B+D

长发雅典娜：按住START键3秒以上，将光标对准雅典娜按A+B

魔头K'：按住START键，将光标对准草雉-2按C+D

四川宜宾　喜欢边玩99边唱"我真的可以"的　G.J

ARC 99格斗之王 FP 4

隐藏人物选用方法：草雉京(原版)：在选人画面中，将光标对准"？"，按住START键，再依序输入左、右、上、左、下、右、上、下；并按下任一键，就可以选用"原装正版"的草雉京。他没有了前作的"琴月阳"和"最终决战奥义无式"，但新增了一招超必杀技"百八十二式"（出招方法与无式一样），援护攻击为"MAX版里八百式大蛇雉"。

八神庵：在选人画面中，将光标对准"？"，按住START键，再依序输入右、左、上、左、下、右、上、下；并按下任一键，就可以选用八神庵了。他的招式与前作一样，而且新增了一招超必杀技"里三百十一式析爪栉"（出招方法与特瑞的"高轨喷泉"一样），援护攻击为"里八百式八酒杯"。

广州　王毅明

PS 最终幻想8 FP 5

取得エネルギー结晶体的捷径：取得飞空艇后，让其飞到エスタエアステーション旁的降落站上即可进入城中。按前、右、前的方向走来到一个有三个通道口的地方，进入向画面内延伸的小路后再向左走。这时可发现路的左边有一个黑影，上前与其谈话后发生战斗，打败它后就可取得结晶体（与LEVEL高低有关，越高取得机率越大）。反复退出进入这个画面，就能不断地取得结晶体（最好装备不遇敌的能力）。

浙江定海　王健

PS 百事超人 FP 6

无限条命及隐藏模式：当你把这个难度较大的游戏通关以后。再从新开始游戏就会有无限条命了，再也不用为以前只有四条命而烦恼了。同样把这个游戏通关以后，菜单画面里就会多出一个选关的模式。还有在OPTION也会多出一个选项，那就是可以选出另外一种百事超人来进行游戏。

四川三台　认为世界上哪有那么多超人的　陈智

PS 一对一 FP 5

最后的隐藏人物：当把前几位隐藏人物包括：MASH、OSCAR和KING全部打出后，然后再用KIRIN以つよい的难度开始单人游戏模式开始后，中途隐藏人物Dr.T，也就是活跃在"灌篮高手"中的T博士便会乱入，然后将其打败，爆机后便可在任何模式下使用。

河南许昌　篮球狂人加电玩达人　郭凯

PS 最终幻想8 FP 6

能发现宝物的狗：在海滩作战时，带着莉诺雅。作战时间一长，运气好的话，莉诺雅的狗就会冲出从沙中找出一件道具。本人曾在廷帕边的海滩挖到"月の石"。

上海　想用风马尾巴上那几根不粗不细的毛作琴的　沈皋

马语：沈皋说他从一本杂志上看到这样一句话：现在的人起笔名大致都为了一个(目的)，让别人产生歧义好增加(别人对)自己的亲近度。沈皋由此判定风马即是如此，甚至在收到第一封"称心如意"的被称为"×马"的信时，回家奸笑了三天三夜，导致下巴脱臼。其实这不是事实，我的人生经历中从来没有能够如此酣畅淋漓地得逞过。风马这个名字，来源于一位苏族印地安勇士。长长的头发、强健的身体、武功特高，带领族人同白人殖民者斗争，虽然最后壮烈了，但他勇敢的精神时常能够激励我。这就是我使用"风马"作为笔名的由来。我并不否认这两个字容易让玩友产生联想，而且好象也起到了有"亲近感"的作用，但当初我确实没有想到那么多。当收到第一封称我为"×马"的信时，我确实笑了，但不是"奸笑"。当时没当回事儿，但发现如此称呼我的人越来越多，才发现玩友们那么愿意同我开玩笑，于是在栏目中提出警告。可没想到，不提还好，一提玩友们更加变本加利。没办法，只好同你们周旋到底了，也许有一天我也可以"壮烈"一回，跟大家玩一回真的！另外，仅凭"风马"两字，是不足以获得所谓"亲近感"的，大家不这么认为吗？

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 4

更改姓名：在游戏中时常有同样的怪兽出现，因为姓名也一样，会造成许多不便，这时，可到大树国最右下方的房间里（星之祠右面）与里面的神宫谈话，便可修改所带怪兽的名字。

预知怪兽的成长极限：在牧场主普里奥（プリオ）的下方有一只大象，与之对话并选择"是"（はい），它就会告诉你所带怪兽的成长极限。

わたぼう取得法：游戏中有一只特别的怪兽"わたぼう"，取得方法是通过全部31个旅行之扉，再到牧场的地下室找它谈话即可。其成长速度与魔法防预力很高。它特别在哪呢？玩家自己去看吧。

关于捕捉"はぐれメタル"：到游戏后期用"はぐれメタル"来配合，从而得到"ゴールデンスライム"是最基本的方法。但这种史莱姆防备力高，速度快，很不容易抓到。本人有一种较容易抓住这种怪兽的方法介绍给大家：先选择几只容易使用魔法攻击的怪兽，然后在指令栏中选择"さくせん"中的第一或第二项指令。遇到"はぐれメタル"时先扔出"しもふりにく"，这时己方怪兽多半使用魔法攻击，而魔法攻击对"はぐれメタル"不会造成伤害，这样就消灭了其它怪兽，接着再次抛出诱饵，消灭它后便可捕获。此法成功率较高，同样可捕获其它怪兽。

特殊的野生怪兽：一般来说，野生怪兽无论级别多高，都只有三种魔法，但也有例外，如"しにがみきぞく"这种怪兽，捕获

后继续练级，还会学会其它一些强力魔法。 福州 张杨

GB 圣剑传说 FP 6

瞬间转移：游戏初，打进一山洞，得到新武器くさりがま后，装备上，出山洞来到地图(13,10)处，屏幕左上方的河边有许多花，用武器くさりがま在横坐标，12与13交界处除花，且左右移动，即有可能瞬间移动到地图(12,0)处，[雪山顶]。

可回复大量MP的药：游戏后期，一村中得会下水的鸭子后，出村，从上方河岸下水，一直往东游，过雪山板陆，遇一宽阔水域，在此可找到一方块小岛。上岛，杀死周围水中怪物，岛中央便会出现一宝箱，药即在内[如反复进入：即(离岛一转画面一进入此画面)，且杀死敌人，则可无限得到此药]。

几处重要坐标：1. 道具さびトレール：(11,16)

2. 特别的椰子树：以皇宫为坐标原点(2,－4)

3. 对晶体念咒语フレア处：(8,0) 河南开封 沙金

GB 队长翼VS FP 6

惊人的鼓励：世青杯比赛时，在比分落后的情况下，把球传给三杉或另一个队员(除了翼和日向外，会原地射门的那个)，只要坚持一段时间，不让对手断球，他们都会大喊一声来鼓舞士气。结果，全体队员的级别＋20，对手也一样(守门员除外)。这样一来，前锋的射门就势不可挡。但反过来说，自己的若岛津健也就软弱无能了。

辽宁开原 老骨灰 张亮

PS SPRIGGAN～月神诗篇～ FP 10

金钱无限：801119A4 7530

体力不减：80111992 0100

取得全部MD(听音乐)：80133D4C 1025

时间快速经过：8011E7D4 0002

注：0000为暂停，0001为正常

PS 攻壳机动队 FP 10

mission无敌：A0000000 3C09800F

3529BD82 3C0A8011 354AF300 1000000E

25080018 0F58AC22 009000A2 193003E0

34A48FB0 0A4C27BD 83E48C63 6A048FAC

11A80200 60E40000 5D84A4C0 3C843242

CA500024 00000000 95020000 95040002

95230000 10800005 25080004 1443FFFA

240200C8 01445021 A5420000 00000000

PS 前线任务·抉择 FP 10

无敌：80076ECC 0000 80076ECE 0000

80076EDC 0000 80076EDE 0000

学习值：8005A52C FFFF 8005A530 FFFF

8005A534 FFFF 8005A560 FFFF

8005A564 FFFF 8005A568 FFFF

8005A594 FFFF 8005A598 FFFF

8005A59C FFFF

PS 心跳纪念品 FP 10

游戏设定值最高：B0080004 00000000 800EE85E 03E7

B0080004 00000000 800EE8DA 03E7

B0070002 00000000 800F0204 0101

800EE87E 0000 800EE8FA 0000

8000F22E 0100 800F0230 0001

PS 超级英雄大作战 FP 10

无限金钱：801D9FE4 423F 801D9FE6 000F

主角

HP 999/999：801BD150 03E7 801BD152 03E7

TP 999/999：801BD154 03E7 801BD156 03E7

STR：801BD158 6300

DEF.INT：801BD15A 6363

AGL.LUCK：801BD15C 6363

???

HP999/999：801BD3F0 03E7 801BD3F2 03E7

TP999/999：801BD3F4 03E7 801BD3F6 03E7

STR：801BD3F8 6300

DEF.INT：801BD3FA 6363

AGL.LUCK：801BD3FC 6363

???

HP999/999：801BD428 03E7 801BD42A 03E7

TP999/999：801BD42C 03E7 801BD42E 03E7

STR：801BD430 6300

DEF.INT：801BD432 6363

AGL.LUCK：801BD434 6363

???HP999/999：801BD310 03E7 801BD312 03E7

TP999/999：801BD314 03E7 801BD316 03E7

STR：801BD318 6300

DEF.INT：801BD31A 6363

AGL.LUCK：801BD31C 6363

???

HP999/999：801BD4D0 03E7 801BD4D2 03E7

TP999/999：801BD4D4 03E7 801BD4D6 03E7

STR：801BD4D8 6300

DEF.INT：801BD4DA 6363

AGL.LUCK：801BD4DA 6363

???队员

HP999/999：801BD1C0 03E7 801BD1C2 03E7

TP999/999：801BD1C4 03E7 801BD1C6 03E7

STR：801BD1C8 6300

DEF.INT：801BD1CA 6363

AGL.LUCK：801BD1CC 6363

PS 生物危机3·最终逃脱 FP 10

开机密码：D01840E2 1040 801840E2 1000

HP不减：800CC338 00C8

子弹不减：D0022C5C 0038 80022C5E 1400

HBP弹药不减：D006D970 000D 8006D970 000E

HBP一击必杀：D0045720 0006 80045720 0001

最佳状态：300CC33F 0004

随时叫出储物柜(同时按□＋L2)：

D00CBED8 0081 800D13C0 1E24

D00CBED8 0081 800D13C2 8005

D00CBED8 0081 800DF874 0002

随时存储(同时按□＋L1)：

D00CBED8 0084 800D13C0 1D00

D00CBED8 0084 800D13C2 8005

储物柜中全武器及无限子弹：

中文：B0060004 00000001 B0050004 00000001

B0050004 00000001

英文：800D1884 FF01 800D189C FF0A

800D18B0 FF10

无限色带：800D18C4 FF81

过关时间为零：D01940D2 AE03 801940D2 AE00

记录次数为零：800D15E8 0000

增加随身道具格：800D1906 000A

火箭炮：800D17DC FF0A

更换服装造型：300D162E 000X

X＝0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A

浙江宁波 陈杰

北京心跳游戏精品店

DC

DC主机(原装配置) 1400元
手柄160元 记忆卡160元 振动器160元
软件齐全,新盘快速,价格合理、稳定。
每月两款特价DC盘,99拳皇350元,能量宝石280元。
继续为您提供DC盘租、换业务
DC方向盘480元 DC光线枪400元 DC摇杆(原)350元
DC钓鱼杆+盘780元 DC飞行摇杆550元 DC电脑连接器(原)680元
(组)220元
PS生化危机手柄(原)280 PS原装振动手柄115 PS原装3D手柄60
PS专用PDA 450 PS原装摇杆140 PS DDR跳舞垫80 电车GO摇杆680
BEAT MANIA打碟掌机280 BEAT MANIA打碟器280
PS 7501/5501双普手柄、电源、AV线、十款游戏1080元
SNK彩掌机(一盘卡)1020元
原装画册目录请参照上期,详细目录10元一册
精品收藏卡系列:FF8,樱大战2,梦幻模拟战3、4、5,新世纪EVA
心跳(1-5)辑等。接受预定心跳2 PS正版盘

批发 零售 邮购 预定

地址:北京市交道口东大街172号 邮编100007 联系人:郑洋、郑志刚 电话:(010)64021541

山西 太原游戏联盟成立了

统一挂牌、特色服务、主机联保、诚征会员。

详情请向各联盟专卖店索取首期《电玩快讯》

联盟专卖店:
意诚电玩:解放路126号A 电话:2026012
星际电玩:解放路103号 电话:4071694
美信达店:解放路245号(人民市场旁) 电话:3083950
前卫一部:水西关润丰家电城二楼C区10号 电话:9088560
二部:东辑虎营38号 电话:9006344
博维一部:五一路皇华馆2号 电话:4130675
二部:水西关润丰家电城二楼C区6A号 13603551997

北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）

欢迎光临皇金荣蒲黄榆连锁店!!



专业维修 100%成功

☆前一百位玩友免费赠送永久会员卡(凡来连锁店购主机者再送5张游戏,给你更大优惠)。

谁能使您真正无风险购物,解决您所有后顾之忧!!!皇金荣再次给新老会员更大优惠。

皇金荣连锁店本顾客为上帝的信条,全体职员忠心为您服务。为您服务是我们的荣幸!

来!货物齐全 欢迎选购

皇金荣应有尽有 何劳您东奔西走

原装SONY套机:1020元;(手柄、AV线、直读、保修卡、会员证)全国特低价,数量有限!(凡购主机者免邮费)

原装SONY套机:1250元;(7字头机型)原装双透明手柄+双记忆卡+直读+电源+AV线+保修卡+永久会员卡

原装SONY套机:(5501型95款)1180元,原装双透明手柄+双记忆卡+直读+电源+AV线+保修卡+永久会员卡

原装PS机+原装记忆卡+双手柄+电源+强力中文金手指卡+PS专用光枪+无须引盘纠错王电影卡+永久会员卡+10张游戏=1620元

★我们送给广大玩友顶级7501主机,1380元,数量有限。 ★皇金荣保障玩友不但要求最低的价格,更质量、比售后!!!

面向全国高价回收二手次世代游戏机! 二手索尼机只卖580元! DC128位机:(电源、手柄、AV、保修卡、会员证)1400元

PS配件	价格	邮费(元)
特别奉献		
生化危机Ⅲ原装专用手柄	260	30
PS原装震动背心	280	30
PS 1代、2代跳舞地毯(原装)	190	30
PS红外遥控震动手柄	340	20
PS原装吉它	380	60
PS原装透明震动方向盘	280	40
PS原装R5方向盘震动手柄	210	30
PS原装PDA(记忆+游戏)	380	20
本期特价		
金手指卡(200组密码)	25	10
金手指卡+书	35	15
跳舞地毯	58	20
组装振动手柄	58	10
原装超薄GB机(五色)	270	20
原装彩色GB机(五色)	490	20
原装振动手柄	98	20
原装骷髅振动手柄	86	20
原装手柄(日产)	95	12
原装彩色手柄(五色)	25	12

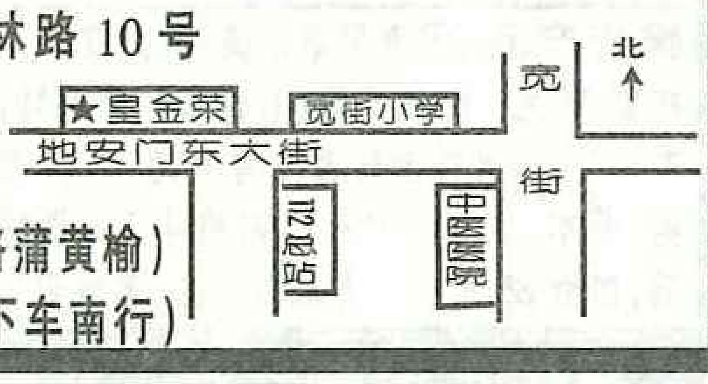
	价格	邮费(元)
原装彩色格斗手柄(五色)(日)	35	12
原装彩色格斗手柄(港)	30	12
原装3D手柄	38	15
强力中文金手指卡+秘技书	50	15
原装专用光枪(日)	150	17
原装专用光枪(港)	110	17
原装手柄四分插(日)	240	20
原装手柄四分插(港)	150	20
超级红外手柄2只装(日) 可当电视遥控器	150	20
超级红外手柄2只装(港)	140	15
原装记忆卡(四芯片)	80	10
原装30格彩色记忆卡(IC)	68	10
仿真记忆卡	15	10
120格记忆卡(31C)	70	10
太空战士8原装记忆卡(15格)	75	10
120格记忆卡(电子记忆)	98	10
透明彩色记忆卡(IC)	38	10
原装带吸盘飞行大摇杆	155	20

	价格	邮费(元)
带吸盘飞行大摇杆	75	20
加强型豪华制转	33	10
日产通用大制转(可用VCD卡)	150	20
PS专用VCD卡(带金手指)	430	20
PS纠错王电影卡(无须引盘)	390	20
PS专用VCD卡(新3.0版本)	235	20
PS专用振动方向盘	280	30
台式专用大摇杆	120	40
原装双用振动大手枪	120	25
SS配件		
强力连发格斗手柄	30	10
强力金手指卡(赠书)	70	15
超级金手指卡(200组密码)	50	15
超级原装记忆卡	100	15
超级樱花记忆卡(双IC)	88	15
超级超强力记忆卡	68	13
原装台式专用大摇杆	160	30
加强型豪华制转	40	12
新4兆加速卡(对应全部游戏)	68	15

★本店现有大量包裹因有问题而未寄出,请未收到货的玩友及时与我们联系。

★凡来店购主机者凭发票报销20元车费。

蒲黄榆店地址:北京市崇文区永外安乐林路10号
联系人:王斌 邮编:100075
北京凯华宾馆3号门市
(乘25路琉璃井站下车即到路西,43路,39路蒲黄榆)
(乘300路赵公口下车往北,120路天坛南门下车南行)



地安门店汇款地址:北京市东城区地安门东大街65号
邮编:100009 收款人:李维隆(先生) 电话/传真:(010)84014872(批发)
乘车路线:58路皇城根北口,112路亮果厂,13路锣鼓巷,2路,104路,108路(宽街下),115(总站)宽街路口西200米
购机者请付上您的联系电话!!如有问题请来电垂询,勿写信询问。

携手共创·电玩新领域!

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售: 1、DC机·PS机(5501、7501、9001、9003、5502、7501、9002、5903)·N64·SFC机·SS机(JVC、世嘉、胜利)·3DO机及千余种软件。

2、GB机(彩色、荧光、薄/厚机);GB卡(单卡、合卡百余种)

3、周边设备(大手台、中、小手挚、方向盘、振动枪吉它、跳舞垫、PS/SS·VCD卡及游戏机背包)

服务项目: 1、免费对换GB卡,邮资自负。

2、精修游艺机,专业人员进口仪器,立等可取。

售后服务:本店所售商品实行"三包"保证质量,终生维修。

欢迎来电索取价格表,本店吉林省"街皇"总代理及有少量大型游戏机及小型二手机。

地址:长春市重庆路15号,和平大世界商场一楼
"金卡王"电玩专卖行 邮编:130041
传真/电话:(0431)8956096/晚 8947098
BP机:126-5550126 联系人:赵文君

浙江 三颖 电器商行

专业批发

128位DC主机及周边配件

32位原装PS索尼机:5501、7501、7502等型号。

16位世嘉Ⅱ型机(彩色/普通型)备有各种世嘉卡带三百余种。

任天堂GB手掌机:普通型、超薄型、荧光型、彩色型,并拥有GB通用的高、中、低档卡带四百余种。8位单机及套机、学习机,学习机兼各种动作、智力卡三百余种。

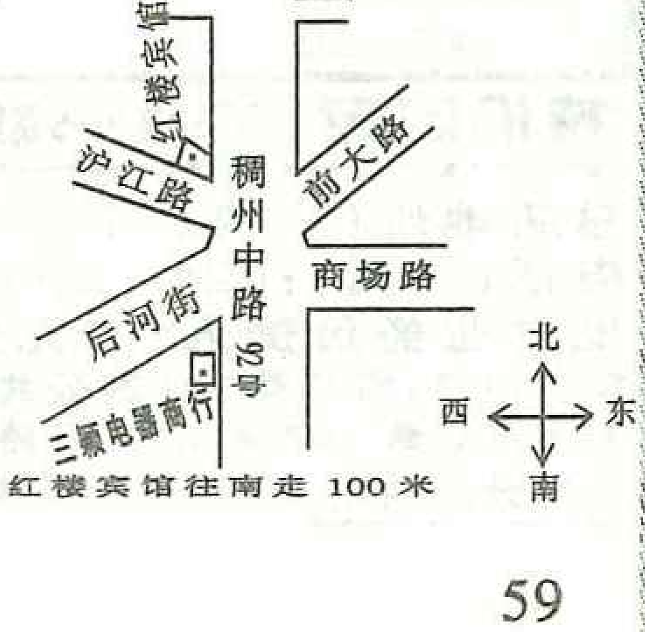
"三颖"——让您心动的感觉

颖杰——专业维修技术,为您免去后顾之忧

颖仰——货比三家,让您仰慕的价格

颖超——超乎想像的品种、质量、不劳您跑第二家。

三颖电器商行,欢迎您的光临



地址:浙江义乌市稠州中路92号
联系人:徐桂生 邮编:322000
电话传真:0579—5539523、5535396
广州批发电话:020-81857059

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(家用游戏机批发中心)

庆祝五爱分店开业大吉,地址:五爱市场东区 745 档,(音像行附近)。联络人:陆红疆、李锋。联络电话:(0)13604053332;90848799。

批发商品种类与总店相同。欢迎各批发商及零售商的光顾。本店诚招各地区特约分销商;诚聘熟悉本广告内容的营业员,有意者面谈。

我店为各位玩友精心配制下列各种套餐,请根据您的消化能力选择,购买每份套餐均有精美挂画或钥匙链赠送。并同时享有主机一个月保换,维修费终身减半的待遇。

经济型套餐(原装主机+双组柄+专用电源+组装记忆卡+AV线+直读+保修卡) 豪华型套餐(原装主机+双原柄+专用大电源+原装记忆卡+AV线+直读+保修卡)

5501、7501G 经济型 1280 元/套,豪华型 1380 元/套,单机 1200 元;7501 经济型 1350 元/套,豪华型 1480 元/套,单机 1250 元。

9002、9003 经济型 1300 元/套,豪华型 1420 元/套,单机 1200 元;白色 SS 经济型 790 元/套,豪华型 950 元/套,单机 700 元。

DC 套机:(原装主机+原装手柄+原版碟 1 张+专用大电源+AV 线+说明书+保修卡)1900 元/套,单机+原柄 1550 元

GB 套餐配置:(原装机+摇杆+电源+皮套+放大镜+2 节电池+说明书+卡)

GB 普机套餐:380 元/套,单机 300 元;GB 超薄套餐:390 元/套,单机 300 元;GB 荧光套餐 500 元/套,单机 430 元;GB 彩色套餐:650 元/套,单机 550 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
NGP 彩色手掌机+卡(格斗王)	1000	PS 鼠标/电影卡	45/230	PS 单用振动方向盘	240	超任制转/AV 线	60/15
PDA 掌机/(邮费)	420/20	PS 原装光头(保证质量)/通用光头	400/300	PS、SS、N64 三用振动方向盘	280	超任火牛(美版或日版、请注明)	30
PS 原装振动手柄	130	PS 原装化解危机枪	160	PS、PC 双用振动方向盘	260	超任金碟(5 张)	100
PS 五色格斗柄	35	PS 铁手光枪(可震动,有踏板)	75	PS 手柄延长线/PS RGB 街机线	15/15	超任连发柄/原装柄	20/40
PS R5 手柄(可驾驶,可振动)	110	PS 四分插(同时多人打)	95	SS 4M 加速卡(全 IC,对应龙与地下城)	85	DC 手柄/DC 记忆卡	220/200
PS 绝招王/震动大摇台	50/140	PS 化解危机踏板震动枪	180	SS 13 合 1 卡(记忆卡+加速卡+金手指卡等)	140	DC RGB 线/S 端子线	35/35
PS 火箭炮摇杆	65	PS 记忆卡 15B/30B/360B	20/40/110	DC VGA 连接器(接显示器用)	145	N64 震动记忆卡/N64 光碟	110/每张 30 元
PS 遥控柄(对,可当遥控器)	100	PS 原装限定版记忆卡(全 IC)	80	PS 机用吉它(送对应游戏)	190	N64 手柄/N64 记忆卡	90/50
PS 双振柄	80	PS 格斗振动柄	88	SS 遥控手柄(单/双)/原装电影卡	55/105/340	彩打机彩纸+色带	45/套
PS 手柄+振动手腕(操纵手柄,手腕可振动)	45	PS 或 SS 双人街机大摇台	180	SS 金手指卡+新书	65	MD 彩掌机电源/MD 兼容卡	15/45
HORI 型格斗连发柄	50	PS 或 SS 制转普通型豪华型	40/45	SS 樱花记忆卡(质量好)/VR 枪	80/25	GB 充电电池组 薄/厚/彩色机	45/40/50
PS 飞行摇杆/MD 摇台	65/40	PS、SS 双用振动枪	65	SS JVC 光头/三洋光头	110/100	放大器+双立体声耳机	80

DC 碟: 99 格斗王 450 元,刀魂 480 元,世嘉拉力 350 元,街霸Ⅲ 430 元,索尼克 220 元,漫画英雄对街霸 380 元,蓝刺 400 元,VR 战士Ⅲ 220 元,间谍 460 元,月夜之潭 460 元,职业足球创造会Ⅱ 600 元,快打刑事Ⅱ 450 元,首都高 470 元。

邮费计算方法:主机类 50 元/套;大件类:双人大摇杆、方向盘、打印机 40 元/件;周边小配件:15 元/件;邮局汇款:附言栏注明所购物品名称,写清回邮详细地址,购电视需写清火车站名及联络电话。

推荐产品:①索尼原版碟(数量有限,欲购从速)皇牌空战Ⅱ,武士之刃,铁拳Ⅰ,化解危机,三国无双,斗神传Ⅲ,火枪英雄 150 元/盘; SS 原版碟:哥斯拉,机动战士高达,真人摔角 20 元/盘。邮费 15 元。②东芝炮(重低音),索尼特丽珑牌电视,N 制 220V,木箱包装安全可靠,售价:29 吋/25 吋/14 吋(NEC 牌) 1250/900/400 元 ③15 吋 NEC 彩监,八~九成新,画质清晰,可接电脑,可收看电视(无需外接制转器),有 RGB 或 AV 端子,可接各种游戏机,售价 550/750(可看电视),邮费(木箱)80 元/台 ④各种形态逼真人物手办 50 元/个,邮费 20 元⑤原装精美不锈钢钥匙链,有(DC、刀魂、莎木、太空 8、PS 、99 格斗王等图样)售 20 元/个,邮费 5 元⑥生化Ⅲ精装彩色全攻略本,售 35 元/本,邮费 10 元⑦PS 手柄电脑连接器(带驱动程序及电源),可将索尼振动及普通柄接于电脑,售价 85 元/个,含邮费。⑧"游戏宝"全新双制式监视器,可外接 PS、SS、N64 等游戏机、VCD 机等,画质较清晰,是电玩友的"好伙伴",售价 480 元,邮费 30 元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。

动画片(银)8 元/张,金碟 12 元/张,邮费 15 元,下表中(金)即为金碟,无标志的为银碟。

高达 F91,ZZ	2CD,16CD	超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3CD,2CD	新世纪龙之子,天空战记	1CD,3CD	新足球小将一世青篇(金)	5CD
高达 W,Z	17CD,17CD	3X3 只眼 Ⅰ,Ⅱ圣魔传说	4CD,3CD	病毒(99 日本第一部全 3D 人形动画)	3CD	樱通信(金)	6CD
高达 0079(TV 版),一年战争	9CD,6CD	青之 6 号,冒险少女娜汀亚	2CD,2CD	青涩宝贝(伤感涂鸦)/妖子(金)	6CD/4CD	生化危机(金)	1CD
倒 A 高达,0080	6CD,3CD	王立宇宙军,逆袭之夏亚	2CD,2CD	超时空要塞 7(电影版)	1CD	天空战记(金),学园侦探团(金)	3CD,7CD
高达 0083,无尽华尔兹	6CD,2CD	魔法少女砂砂美,幽灵公主	2CD,2CD	快杰蒸气侦探团,枪神	1CD,3CD	灌篮高手(金),罗德岛战记 OVA	51CD,6CD
圣子到 BOY,电影少女	12CD,3CD	机动战舰(粤),心跳回忆 20VA	13CD,1CD	火圣旅团 9999,橙路(金)	1CD,2CD		
浪客剑心剧场版,追忆篇	2CD,3CD	接触(大学篇),彼男彼女的故事	2CD,8CD	GTO,梦幻骑士	1CD,5CD		
98 格斗王,飞天红猪侠(粤)	1CD,2CD	攻克机动队,魔鬼天使特警	2CD,3CD	JOJO 奇遇(金),哥布拉(金)	3CD,11CD		
樱大战 1-4 集,A-3 计划(A 仔计划)	2CD,2CD	魔装机神,银河少女警察	4CD,1CD	97 拳王(金),98 拳王(金)	2CD,2CD		
斗神传,街霸Ⅱ	2CD,2CD	3 个猎人-候补者们	1CD	不可思议游戏(金),圣斗士海皇篇(金)	10CD,5CD		
勇者斗恶龙,魔术士奥梵	10CD,4CD	琥珀之追击,风的名字是…	1CD,2CD	银河英雄传说(金)	2CD		
七都市物语,临时别动队	1CD,2CD	洛克人,银河英雄外传	4CD,6CD	甲龙传说(金),魔动王(金)	1CD,1CD		
名侦探柯南两次杀人事件,引爆摩天大楼	2CD	我的爱神,LAIN(铃音)	3CD,5CD	飞越颠峰(金),高达 W 战场回忆(金)	3CD,4CD		
新世纪 GPX,魔法骑士(剧场)	2CD,2CD	真女神转生,孔雀王	1CD,3CD	圣子到(金),毕业(金)	12CD,4CD		
超时空要塞 PLUS	4CD	水晶国传说,海贼王	2CD,1CD	超能力大战,千年女王	1CD,2CD		
城市猎人系列	8CD	特搜机动队,宇宙海贼	3CD,2CD	侍魂Ⅰ,Ⅱ	1CD,1CD		
学园幽灵,毕业	6CD,4CD	风魔小次郎,爆笑	3CD,2CD	Q 版女神,碧奇魂(TV 版)	4CD,6CD		
NDA^2,青空少女战队	5CD,4CD	天地无用剧场版,TV 版	2CD,8CD	魔卡少女樱,亚基拉	10CD,2CD		
钢铁神兵,圣魔战记	7CD,1CD	爆热时空,真三-万能侠	9CD,6CD	东京巴比伦(金),X 战记	1CD,2CD		
剑风传奇,破斜之星	5CD,3CD	CLAMP 学园侦探团	2CD	拉尔黄金,食人	3CD,6CD		
金田-歌剧院的幽灵	2CD	婚纱小天使,G5 美神	4CD,1CD	魔法阵都市,KEY	11CD,2CD		
星界之纹章,风之谷	1CD,2CD	W-杀人课,炎夏之圣诞	2CD,2CD	超人学园(金),真红少年(金)	2CD,2CD		
吸血姬美夕,火魅子传	2CD,3CD	幽游白书,圣斗士星矢	2CD,1CD	饿狼传说剧场版(金)TV 版	2CD,4CD		
新世纪剧场版,TV 版	4CD,13CD	怪医秦博士,暗黑破坏神(金)	3CD,3CD	大运动会(金),橙路 TV(金)	1CD,24CD		

VCD 碟增加: 火魅子传第四集 1CD; 伤追之人 5CD; 星斗士星矢 1CD; 英雄本色 1CD; AD 警察 1CD; 哥布拉 2CD; 十兵卫 1CD; 阳光普照 1CD; 银河英雄传说 2CD; 北斗之拳 2CD; 重战机 2CD; 银河铁道 999 1CD; 绝爱 1CD; 强殖装甲 1CD; 星界之纹章 2 1CD; 幽游白书 TV 版 24CD; 橙路 24CD; 兽兵卫忍风贴 2CD; 金田一 13CD; GTO 麻辣老师 6CD; 水晶国传说 3CD;新吸血姬美夕 12CD; 火窗之月 2CD; 电脑战队 3CD; 不可思议游戏 2CD, 10CD; 株通信 6CD; 客追魔道士 3CD; 莫三一万能侠 6CD, 1CD; 尼克斯传说 2CD; 圣子到 12CD; 超时空要塞 TV 版 12CD; WOOB(白色猎人) 9CD; 08MS 小队 6CD; 浪客剑心 TV 版 12CD; 罗德岛战记——英雄骑士传 9CD; 少女革命 12CD; 神秘世界 4CD; 超 T(完结篇)13CD; 不可思议游戏(青龙篇)9CD; 灌篮高手 17CD

日本精典电视连续剧,中文字幕、日语发语,银碟 8 元/张,金碟日剧 12 元/张,邮费 15 元。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD
101 次求婚,天使的工作	12CD,12CD	金田-上海鱼人传说	2CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	未成年,邂逅	2CD,12CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	人往高处爬	13CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	爱情白皮书(金),恋爱世纪(金)	11CD,11CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	跟我说爱我(金)	11CD	茶堡四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	同一屋檐下Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,13CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	心跳回忆(金),新同居时代(金)	2CD,2CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	单身贵族(金)织田信长	10CD,2CD
男人 35,世纪末之诗	11CD,12CD	星之金币Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,14CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	东京爱情故事(金)	11CD

特价商品:①厂价推出 PS 跳舞地毯,让您在家中跳出美丽的音符和动人的旋律,70 元/张,邮费 20 元,送对应游戏 2 张;②本店可订做游戏人物服装,八神、草雉京、特瑞、七枷社等,180 元/套,邮费 15 元。

总店地址(邮购及汇款地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人(总经理):陆红疆 邮政编码:110023

电话(传真):024-25850632(8:00~19:00) 024-25846204(19:00~21:00)

批发业务负责人:陆先生、张小姐 邮购负责人:张小姐、李先生 动画片邮购负责人:康小姐

乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是;

五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

批发分店地址:五爱市场东区电器 745 档 联络人:陆先生 电话:13604053332 特约分销店:沈阳皇姑区豪魂游戏专营店 联系人:周宇 电话:86856286 吉林市河南街梦天堂游戏专卖 联络人:田舒文 电话:13804415992

集团化管理 购物零风险

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

主机特卖区

- PS 7500 型套机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘)1180 元(日版)
- PS 7501 型套机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡＋送正版盘)1040 元(美版)
- DC 128 位(日版)游戏机(手柄＋记忆卡＋电源＋正版盘 2 张＋AV 线＋网卡＋上网盘) 2350 元
- DC128 位(亚洲版)游戏机(手柄＋记忆卡＋电源＋AV 线)1580 元
- GB 日本 98 纪念版夜光机(通体镀银，仅 100 台售完为止)360 元
- GB "夜用型"超薄彩色手掌机(可自调颜色) 640 元
- GB 彩色手掌机(五色同上) 500 元
- GB "迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡，紫透、黄、绿、粉、白)265 元
- GB 标准厚机 260 元

全场买一送一

本公司决不出售翻新机

主机邮费 50 元 GB 机邮费 20 元

二手货交易市场

- 九成新 DC128 位套机(手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋正版盘一张) 1350 元
- 八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏。型号 3000、1001、5503、7000) 650 元
- 九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋20 款游戏。型号 7502、5501、7000、7501) 750 元
- 准全新 PS 套机(使用期均为两个月内，双手柄＋AV 线＋电源＋双记忆卡＋20 款游戏。型号 9003、5501、7501) 900 元
- 九成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)480 元
- 九成新 GB 彩/薄/厚机 400/200/180 元

(面向全国高价回收各种旧游戏机及配件)

GB 单卡特卖区

第二次机器人大战(中文版)	33	月影村	22	阿拉丁传说	18	幽游白书全集	48
饿狼 3 代(特别版)	26	超魔神英雄传	23	暗黑封印 1＋2	23	公主的钟声	38
四驱车Ⅱ	22	3D 索尼克 6 代	26	光之继承者(新、A·RPG)	40	星际战争	28
铁拳Ⅲ(新、3D)	38	吞食天地 3(中文版)	25	斩红郎无双剑	28	时空枪手－复仇者(新，射击)	38
口袋妖怪(红)	22	梦游美国(巡回版)	35	SD 机器人大战完结篇(新)	42	陆海空大战	28
口袋妖怪(绿)	22	核金弹头 2	38	口袋里的情人	28	游戏王(PS 版)	45
口袋妖怪(青)	22	花木兰演义(电脑版)	24	恶魔少年	30	98 职业棒球大联盟	30
口袋妖怪(比卡丘)	35	战国美少女(电脑版)	38	风中情缘	18	冥凰岛决战(新)	36
口袋妖怪(黄、全中文说明书带发音)	48	猫侍(PS 版、AVG、新)	42	狮子王	18	魔域英雄传(新)	42
口袋妖怪(紫)	65	世界英雄 2(完美版)	22	机器猫 2 之惑星传说	25	漫画英雄(新)	33
97 格斗王(黄金版)	65	太空战士 4 之最终幻想	35	电车 GO2(PS 版)	28	日本职业足球联赛(新)	38
FIFA98	18	大贝兽物语 Z	28	泡泡龙 4	25	天使之翼	25
98 实况足球(PS 版)	32	96 格斗王(街机版)	18	侏罗纪 2 迷失的世界	32	三国英雄传(中文)	22
鬼太郎	18	98 新战斗国家(PS 版)	38	牧场物语	24	摩纳哥赛车(新)	38
超级玛里奥 2	27	三国志霸王的大陆(中文版)	38	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战(新，ACT)	45
天外魔境 2	24	三国志 3	21	热血高校	28		
王国物语 2(新)	40	七龙珠	25	乱马——格斗篇(乱舞篇)	28		
名探柯南 2	24	篮球飞人 2 代	20	沙漠风暴(新版射击)	27		

GB 卡邮费一盘 5 元，两盘以上 10 元

GB 彩卡

渔夫之梦	58	毁灭世界	58	坏玛丽	55	达卡尔拉力赛(新、KONAMI)	55
萨尔达传说	40	黑衣人	42	心跳回忆——文艺篇	60	游戏王 2(新)	70
陆海空大战 2	50	女神转生录 1、2	45	心跳回忆——体育篇	60	牧场物语 2(新)	62
炸弹人世界	45	大贝兽物语 2	58	信长野望	45	三国志 2(新)	50
勇者斗恶龙(怪兽篇)	45	舞王 2(PS 版)	45	泡泡龙 EX	45	圣剑传说(新)	42
罗德岛战记	35	99NBA	42	KONAMI 胜利 11 人	65	WF 摔角(新)	46
口袋妖怪 6 代	42	天使王	45	荒野大骠客	58	第二次机器人大战(中文、新)	45
能量之皇(ACT)	58	恶魔王	45	新忍传	60	四驱车 4(新、独家上市)	65
3D 陷井(AVG)	58	洛克人 8	35	飞龙拳 EX	45	顶级赛车(新、振动卡)	88
麻雀王	40	百兽王	58	蚂蚁帝国	46	口袋弹珠台(新、振动卡)	88
天狗党之逆袭	50	真人快打 4	42	怪兽力量(对战)	48	垂钓巴斯鱼(新、振动卡)	88

本月特价

- PS 3.01VCD 卡(无须引盘，兼容 DVCD、SVCD、CVD) 360 元
- PS 实况足球专用手柄(底盘全圆) 50 元
- PS 原装振动手柄(日产、双马达) 120 元
- PS 跳舞地毯 3 代(带发光、送对应游戏) 130 元
- VGA BOX(次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器) 380 元
- 索尼 5.05 版金手指卡(自动截动画，含 FF8、98 拳皇、枪神等) 55 元

免邮费

游戏资料区

《中国玩友通讯录》——大陆首部玩友杂志，内有大量二手货信息及游戏周边产品介绍，买书者送本公司会员卡，并赠送游戏人物纪念品一幅，超值奉送，数量有限，欲购从速！ 30 元 (免邮费)

《PS 软件邮购目录》——近千种 PS 游戏，类型介绍，包括 95 年至 99 年 9 月的所有游戏 10 元(免邮费)

PS 攻略(4 元/本，邮费 2 元/本)：武士道烈传、天草降临、红色警报、封神演义、武藏传、银河之星、太空战士 7、寄生前夜、异度装甲、格兰蒂亚、燃烧战车、幻想传说、灵魂黑客、影牢、心跳回忆 3、舞王 2、三国志 6、汪达尔之心、幻想水浒传 2、生化危机 2、太空战士八、98 拳皇、梦幻模拟战 4＋5、浪漫沙加 2、宿命传说、雅典娜、恐龙危机、圣剑传说、前线任务 3、实况足球 4、纵情跳跃 2、机器人大战 F 完结篇、天诛 2、欧亚快车杀人案、枪神、武士道烈传、铁拳 3、盗墓者 3、伦敦精灵侦探、女神异闻录 2、寄寂岭、星之海洋 2、极度深寒

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 豪华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS 原装记忆卡(日产保半年)	110	10	PS 全透明振动方向盘(三件套)	260	50	PS 长线光头(原装，带底盖适用任何机型)	290	20
SS 简装制转	34	10	PS 带屏幕记忆卡(15 格，可显示资料)	55	10	PS 简装制转	34	10	PS 原装手柄四分插(日产)	120	20
SS JVC/三洋光头(日产)	150	20	PS 带屏幕记忆卡(30 格，可显示资料)	75	10	PS 仿街机吉它(送对应游戏)	260	20	索尼 PDA(纯原装，可玩游戏)	420	20
SS/PS 原装大摇杆(日产灰白双色)	140	20	PS 原装记忆卡(马来西亚)	70	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘)	230	20	SS VCD 卡(兼容 DVCD、CVD)	420	20
PS 北通格斗手柄	35	10	PS 原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘、带金手指)	270	20	GB 新款放大镜(薄厚双用、可折叠)	20	10
PS 北通绝招王格斗手柄	80	10	PS120 格记忆卡(8MB 液晶显示)	55	10	PS 原装鼠标器(送对应游戏、鼠标垫)	55	20	GB 摇杆(厚、薄机用、五色)	9	5
PS 组装手柄(国产)	10	10	PS 仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS 手握式方向盘(对应所有游戏)	170	10	GB 厚/彩机贴膜(可使屏幕翻新)	15	10
PS 仿原装手柄(港产)	15	10	PS 组装记忆卡(电池记忆)	17	10	PS/DC 专用书包(可装机器及配件、黑白两色)	50	20	GB 五彩对战线(薄对薄、厚对薄)	15	10
PS 原装手柄(日产)	45	10	PS 限定版记忆卡(五色、双芯片)	40	10	PS"野牛"格斗手柄(全透明)	60	10	GB 高能电源(薄、厚、彩机)	10	10
PS 二合一振动柄(送长线手柄)	120	10	PS/SS 双用摇杆(带连发)	85	20	PS 北通"小精灵"大摇杆	110	20	GB 皮套(薄、厚、彩、真皮)	18	10
PS 格斗王手柄(出招指示灯)	45	10	PS 原装振动脚踏枪(后座力)	165	20	PS 北通大摇杆	120	20	GB 彩机专用放大镜	18	10
PS"野牛"振动手柄(出口型)	120	20	PS 中文金手指(截动画 250 组最新密码)	35	10	北通 AV 转换器	30	10	GB 彩/薄机腰包	30	10
PS"R5"振动手柄(出口型)	120	20	PS 毫华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS 北通铁手振动光枪	75	15	GB 薄/彩机充电器(送专用电源)	43	15

买一送一

买 PS 主机，送索尼专用挎包只需加 20 元，买 GB 主机送 GB 专用腰包，只需加 10 元，购 GB 卡三盘以上者，送《美洲神鹰》只需加 5 元，买配件满 100 元，送本公司会员卡。外埠会员一次性购物满百元时免邮费(需注明会员号，GB 卡除外)。

注：1. 由于邮购业务量大，请来信者自备回邮信封及邮票，望玩友谅解。
2. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
3. 收购二手货方式灵活：现金收购、代卖、外地寄售。
4. 如有好的广告创意，可来信说明，采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。
5. 本公司拥有市场上所有动画 VCD、CD，价格特优，索取目录 2 元/份。
6. 本公司商品均经过测试，坚决抵制假冒伪劣商品，保护消费者利益。

公司(邮购汇款)地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人：冠杰公司
邮编：100054 乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
本公司总机：010－63553775 801：投诉电话 802：邮购查询 804：批发电话(传真)
业务咨询电话：010－63522272 (0)1301239442(批发)

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

索尼 PS 特约指定维修、销售部 专业技师主修。

特价销售各类游戏(套)机送保修卡、会员卡

DC128 位机(原装 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 记忆卡 + 正版盘 1 张)2080 元 邮费 80 单机 1680 元，邮费 50 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1500 元 邮费 60 元 单机 1150 元,邮费 40 元
GB 荧光超薄手掌机(原装 + 电源 + 皮套 + 2 节电池 + 专用耳机 + 超强合卡 1 盘) = 468 元 邮费 30 元 单机 410 元 邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机) = 388 元 邮费 30 元 单机 288 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1+ 专用耳机) = 638 元 邮费 30 元 单机 520 元 邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ 型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡) = 170 元 邮费 30 元 单机 135 元 邮费 20 元

超任盘(对应 PC、送目录)100 元/套 邮费 10 元 N64 光盘对应 PC 送目录 6 张 200 元 邮费 10 元 PS、N64 模拟器对应 PC30 元 邮费 10 元

北京总代理：超任光盘一体机(送 5 张盘) 1200 元 邮费 50 元 超任美版主机 260 元，邮费 20 元

攻略书：生化危机Ⅲ 30,盗墓者Ⅲ 35,恐龙危机 40,太空 8 完全攻略书 45 元,究极 99 金手指书 22,99 金手指宝典 50,PS 生化危机 1、2,寄生前夜,燃烧战车,寂静岭,罗刹剑,彩虹特工队,幻想水浒传,梦幻 4 + 5,天佚忍凯旋 + 绝地风暴 2,影牢,浪漫沙加 2,舞王 2,格兰迪亚,女神转生,机器人大战完结篇,古墓 3,铁拳 3 攻略书均每本 28 元免邮费。

次世代周边

本月特价区(配件邮费 10 元/个)	PS 8 倍液晶显示记忆卡 85 元	PS/SS 组装手柄 均 15 元	PC 连发可调手柄 85 元
SS/PS 遥控手柄(2 支装)95/155 元	PS 记忆卡(组装) 18 元	PS/SS 两用振动枪(可玩化解危机)78 元	SS4M 加速卡(全兼容) 80 元
SS 原装 16 倍记忆卡 95 元	PS 记忆卡(原装) 88 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋) 110 元	PS/SS 四分插(同时 4 人玩)均 148 元
SS 光线枪(专用) 28 元	PS 原装手柄 38 元	PS/SS 制转 均 50 元	超任手柄、AV 线、电源 28/40/45 元
PS 跳舞地毯 120 元	PS 振动手柄(原/组) 120/75 元	PS/SS 电影卡 260/480 元	PS 绝招王手柄 58 元
PS 铁手振动枪 88 元	PS 金手指全中文(赠密技册)70 元	PS/SS 两用电源 20 元	预定土星 SS 新老游戏软件
PS 原装光头(包安装) 200 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目)80 元	PS/SS 对战线 25/35 元	
PS 机专用包 40 元	PS PDA 掌上游戏机 660 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线 均 30 元	

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片 5 元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。专为电脑网络配备二手电脑,并大量回收二手电脑。

商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费	商品名称 新旧程度 价格 邮费
12 吋 SIM 彩监(全制式带摇探器,90 个频道) 800 元 20 元	爱华 JX879/JX759/TA473/TA145 随身听 8 成新 750 元/680 元/360 元/260 元	卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 1250 元 20 元	索尼 PS 机 七~九成新全配 650 元~900 元 50 元
6 吋彩监(N/P 双制可看电视)全新 480 元 80 元	索尼 DE400 10 秒防震 CD 机:700 元/套	松下 SX40V 收录放线控 580 元 20 元	超任套机(32M) 九成新全配置 450~850 元 50 元
14 吋松下(彩监 N 制) 八成新 480 元 80 元	爱华 XP88 防震 CD 机:680 元	爱华 XP88CD 机防震 750 元 20 元	GB 手掌机(普、薄、荧光)九成新 200/220/310 元 30 元
NEC14 吋彩监(带 RGB、S 端子、可连接电脑) 450-580 元 100 元	索尼 VCD 机 九五成新 490 元 70 元	索尼 D-191CD 机 560 元 20 元	土星机 六至九成新 450~650 元 50 元
索尼 14 吋/20 吋/21 吋/25 吋/27 吋/29 吋 彩监 7-8 成新 680 元/750 元/800 元/780 元/800 元/950 元 8 元/吋	松下便携 VCD 机 九五成新 1780 元 50 元	夏普 21 寸全制式电视 八成新 750 元 20 元	N64 主机 + 光盘机(可看 VCD) 2100 元 50 元
索尼收录放随身听超薄 8-9 成新 GX512/GX652/GX614 550 元/750 元/700 元	三洋采访机 八成新 150 元 20 元	夏普 28 寸全制式电视 八成新 950 元 20 元	3DO 光盘机/电影卡 八成新 200/380 元 30 元
	电脑套机(586) 八成新 3800 元 200 元		SNK 光碟机 200 元 20 元
			光盘刻录机(VCD、CD 各种游戏均可刻录) 1650 元 20 元

GB 配件
普机配件：皮套 10 元，放大镜 20 元，电源 10 元，手柄 15 元，对打线 18 元，屏幕膜(普、薄、彩)均 20 元，充电器(送电源)65 元。
薄机配件：皮套 15 元，放大镜 20 元，电源 10 元，手柄 20 元，对打线(薄对薄或对普通机)25 元，充电器(送电源)75 元。
彩机配件：皮套 20 元，放大镜 25 元，电源 20 元，手柄 20 元，对战线(彩对薄或对普通机)25 元，充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机 40 元，配件邮费 10 元/个。 GB5 合 1 攻略书 20 元。 GB 普机、薄机、彩机背包，每个 35、精装 65 元。

MD 配件 MD 彩掌机原装电源 40 元,AV 线 15 元,视频盒 18 元,手柄 10 元,彩掌机屏幕镜面 40 元,卡 10-55 元

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个,另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。
以下合卡均对应彩色 GB 机并同普机兼容。 GB 卡邮费每盘 10 元,两盘以上免邮费。

12 合 1 64M	勇者斗恶龙,玛莉 2,陆海空大战略 2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙,吞 3 中文版,太空 4 中文版,音速 5,N64 玛莉	168 元
13 合 1 口袋专辑 64M	口袋红,口袋青,口袋绿,口袋黄,大富翁,口袋情人 2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空 4 中文,第四次机器人中文,侏罗纪 3 中文,天外魔境	168 元
37 合 1 口袋黄 64M	格斗学园,陆海空大战略,时空未来大冒险,坏玛莉 2,口袋黄,格斗 96,三国中文,洛克人 3,美少女战士,幽游白书 4,剑勇传说,妖精物语,热血足球,双截龙 2	168 元
38 合 1 恶龙 48M	陆海空大战略,玛莉 2,勇者斗恶龙,格斗 96……(无重复)	138 元
25 合 1PT073 64M	大贝兽物语(黄),99NBA 篮球,麻雀王,98 格斗学园,96 格斗天王,新轰炸超人(口袋),兔宝宝与达飞鸭 3,98 极速赛车,小叮当 DX10,玛莉兄弟,小精灵,俄罗斯方块,挖金,打砖,玛莉医生,世界保龄球,矿王,网球,仓库番,坦克大战,越野机车赛,企鹅推蛋,打地鼠,扑克小子	168 元
32 合 1 DC065 64M	口袋怪兽(红、绿、蓝、黄)格斗天王 96,格斗学园,太空战士 4(中文),第二次机器人大战,吞食天地 3(中文),三国志(中文),圣剑传说,信长的野望,幽游白书,灌篮高手,名侦探柯南,小叮当 DX10,音速小子 5,MVP 职棒,蜡笔小新 4,樱桃小丸子,役满,俄罗斯,世界保龄球,太空人侵者,矿王,仓库番 2,坦克大战,平安京怪兽,越野机赛车,打地鼠,空手道,智慧小鼠	168 元
29 合 1 64M	大盗伍 3,陆海空 2,口袋黄,96 格斗,首都赛车,上海 POCKET,名侦探柯南,太空 4 中文版,三国中文,吞 3 中文,第二次中文,火战车,隐忍传说,神剑传说,雷光骑士,阿蕾沙,圣剑传说,音速 5,冒险 3	168 元
8 合 1 心跳回忆 32M	心跳回忆,太空 4 中文,口袋黄,第二次中文,吞 3 中文,口袋恋爱 2,超魔神英雄传 2,三国中文	168 元
30 合 1 萨尔达 64M	萨尔达传说 DX,口袋黄,新轰炸超人,蚂蚁雄兵,恐龙战士,古文明探险,猫抓小鸡,98 极速快感,青蛙王子,格斗 96,天使之翼,恶魔城 3,幽白 3,洛克人 3,龟 3,雪人兄弟,玛莉兄弟,米奇老鼠,俄罗斯,坦克,挖金,打砖块,玛莉医生(无重复)	168 元
6 合 1 口袋	口袋黄,太空 4 中文,冒险岛 2,N64 玛莉,魂斗罗 6,龟 3	95 元
24 合 1 萨尔达 64M	萨尔达传说 DX,英雄骑士传,口袋黄,96 格斗,时空飞越大冒险,陆海空大战略 2,格斗学园,龙珠 Z,篮球飞人(全国之冠)兔宝宝,菲力猫,双截龙,魂斗罗,冒险岛 2	168 元
20 合 1 黄 32M	口袋红,口袋绿,口袋黄,口袋青,信长野望,SD 战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克 HQ 赛车,蜡笔小新 4,樱桃丸子,小叮当,冒险 2,乱马 1/2,保龄球,役满,俄罗斯方块	135 元
10 合 1 中文 TPS035	太空中文,第二次中文,大富翁中文,三国中文,吞 3 中文,侏罗纪公园,圣剑传说,魔法阵,悟空传说,女神转生 2	120 元
5 合 1 中文	吞 3 中文,三国中文,太空四中文,圣斗士,96 格斗王	90 元
30 合 1 饿狼 16M	饿狼 3,音速 5,快打英雄,恶魔城 2,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语	66 元
17 合 1 热血 16M	96 格斗,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新记录,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块	66 元
7 合 1	太空四中文,太空战士外传(英文),第二次中文,皇家之剑,隐忍 5 代,终结者	90 元
12 合 1 游戏王 64M	口袋红,口袋绿,口袋黄,新机器人大战中文版,杰克 DJ(狂热节拍),游戏王,三国中文版,第二次中文版,太空中文版,格斗 96,饿狼 3,(彩卡)	168 元
9 合 1 口袋黄	口袋黄,96 格斗,音速 5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯方块,炸弹人,四驱车	85 元
43 合 1 DC069 32M	大盗伍 3,罗德岛(英雄骑士传),格斗学园,96 格斗,玛莉兄弟,66 弹子台,兔宝,恶魔城,新食鬼,无赖战士,所罗门,小精灵,坦克,打击方块,麻雀,铁板阵	110 元
9 合 1 龙珠 Z	96 格斗,饿狼 3,95 格斗,七龙珠(悟空飞翔传),冒险岛 2,玛莉医生,坦克,打砖块,撞球	56 元
6 合 1 饿狼	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,幽白 4,龟 3,忍者龙剑传	58 元
32 合 1 天使 16M	96 格斗,双截龙 2,天使之翼,叮当 2,音速 5,冒险岛 3,打地鼠,精灵 2,魂斗罗 6,企鹅推蛋,子熊物语,仓库番 2,网球,玛莉医生,扑克小子,平安京怪兽	46 元
12 合 1 16M	96 格斗,篮球飞人 2,轰炸队 3,魂斗罗,冒险 3,雪人兄弟,役满,打砖块,智慧方块,俄罗斯方块	55 元
12 合 1 智慧大全	血腥咆哮,太空四中文,口袋黄,三国三中文,吞 3 中文,天外魔境 3,第一次机器人,创世纪外传,说话皮卡丘,三国群起义,太空 5,新天外魔境 4	95 元
12 合 1G 热血 32M	侍魂 3,格斗 96,NBA96,FIFA97,热血高校,热血足球,热血弹平,热血新记录,热血行进曲,热血排球,热血曲棍球	126 元
11 合 1	太空四中文,吞 3 中文,第一次中文,三国中文,信长 2 彩色,大盗伍佑卫门 2,恶魔城 3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	95 元
11 合 1JPSO23 16M	格斗天王 96,格斗天王 95,饿狼传说 3,98 四驱小子,N64 玛莉,乱马 1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,米奇老鼠	56 元
10 合 1D 32M	侍魂 3,96 格斗,饿狼 2,快打旋风 2,英雄榜 2,幽白 4,龟 3,蜡笔小新 4,音速 5,美少女 R	98 元
11 合 1 吞食 16M	吞食中文,口袋绿,恶魔城 3,魔法阵,骑士物语,樱桃小丸子,役满,坦克,俄罗斯方块	85 元
9 合 1 16M	口袋黄,96 格斗,音速 5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯,炸弹杰克,热恋四驱	95 元

GB 单卡：牧场物语Ⅱ 65 元，数码怪兽中文 75 元，心跳回忆 75 元，大富翁 45 元，真女神转生 55 元，口袋Ⅵ 60 元，口袋Ⅶ 60 元，信长野望 2(55 元)，口袋妖怪(黄)45 元，勇者斗恶龙 55 元，太空战士 4 中文 40 元，97 格斗王 68 元，洛克人八 55 元，罗德岛战记 50 元，口袋妖怪(紫)68 元，萨尔达传说 45 元，炸弹人 55 元，钓鱼 55 元，陆海空大战Ⅱ 50 元，真人快打 4(58 元) (以上均对应彩色 GB，并兼容普通 GB 机) 四驱车Ⅲ 35 元，吞Ⅲ中文 30 元，第二次机械人大战中文 30 元；口袋妖怪 1、2、3 代，口袋恋爱，牧场物语，RB 饿狼Ⅲ，篮球飞人，98 法国世界杯，真实谎言，16 人街霸，音速 6，斩红狼，96 格斗王，三、二四驱 2 代等一律 28 元。西游记、原始人、忍者龙剑传、真人 3、洛克人、GB 快打、蚯蚓战士、侏罗纪 2、帝国野望、SD 高达外传、恶魔城、剑勇传说、恐龙怪人 一律 19 元 另本店备有大量 GB 单卡、合卡，售价 10 元-35 元，欢迎来门市购买。

现货供应日本动画片，索尼 PS、土星 SS 软件，电脑 PC 软件等均 8-10 元/张，另有大量二手 3DO 软件，20-160 元不等。
欢迎来信来电索取各种目录。超任拷贝，4 元/张，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编：100007 咨询服务热线：(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址：乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址：乘 13 路、21 路(三里河东口下车)，烧鹅仔斜对面即是。**邮购只限总店，分店零售价格以门市标明价格为准。**



重庆仙童电玩俱乐部

批发零售：原装索尼（PS）各种型号主机及各种PS周边配件钥匙扣，挂画、布画及游戏软件。☆世嘉(DC)全套(价格面议)，任天堂GB手掌机，彩机540元，超薄机300元。

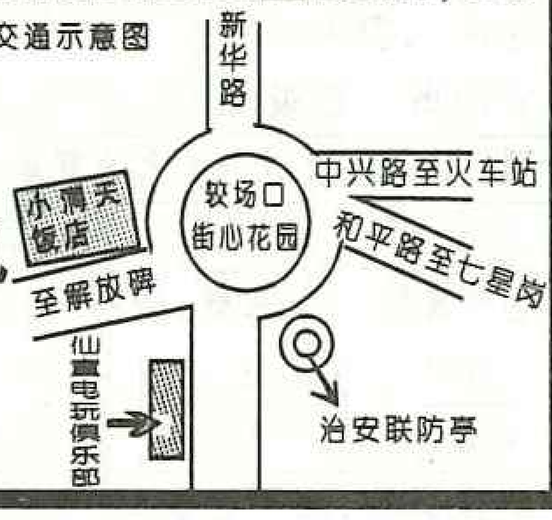
GB卡	单价	会员价						
迷你四驱车	30	25	侍魂	30	25	洛克人8代(彩)	50	45
三国英雄传	30	25	街霸	30	25	勇者斗恶龙(彩)	55	50
口袋妖怪(1、2、3)	30	25	足球98	30	25	未来篇(彩)	55	50
风中奇缘	30	25	昆虫博士	35	30	破坏城市(彩)	55	50
洛克人5代	30	25	牧场物语	35	30	口袋卡片6袋(彩)	60	55
音速小子6代	30	25	爆钓烈传翔	35	30	荒野大镖客(彩)	60	55
95格斗	30	25	口袋恋爱	35	30	真人快打(彩)	60	55
泡泡龙	30	25	超魔神英雄传	40	35	罗德思岛战记(彩)	60	55
篮球飞人	30	25	太空战士4(中/日)	40	35	天使(彩)	70	65
国际象棋	30	25	暗黑封印	40	35	恶魔(彩)	70	65
地下杀人事件	30	25	第二次机器人大战(中)	40	35	牧场物语2(彩)	70	65
月影村怪物	30	25	96格斗	40	35	心跳回忆(体育篇、彩)	75	70
战场之狼	30	25	口袋妖怪(黄)	40	35	心跳回忆(文艺篇、彩)	80	75
西游记	30	25	滑板小子	40	35	97格斗	85	80
			萨尔达传说(彩)	50	45	银河之星(中)	85	80
人物手办	**单价**	**会员价**	里昂	50	40	银河铁道女主角	50	40
克劳德	50	40	莉罗亚	50	40	中八神	50	40
萨菲罗斯	50	40	迪花	50	40	中草京	50	40
巴瑞特	50	40	万城	50	40	斯科尔	70	60
艾丽丝	50	40	藤崎诗织	50	40	受伤明日香	70	60
尤芙	50	40	中红丸	50	40	罗斗神	60	50
不知火舞	50	40	克莱尔	50	40	龙腾棺	80	70
布鲁玛利	50	40	明日香	50	40	大地八神	80	70
春丽	50	40	零号机	50	40	大地火京	80	70
隆	50	40	乔丹	50	40	华英雄	80	70
肯	50	40	李小龙	50	40	木板八神	90	80
豪鬼	50	40	厨师	50	40	木板草京	90	80
聂风	50	40	煌美丽	50	40	大凌波丽	100	90
步惊云	50	40	战少女	50	40	大明日香	100	90

GB卡免邮费，人物手办邮费10元/个，两件以上享受会员价，PS碟5元/张，动画VCD8元/张，5张起邮，免邮费。本店备有几百种PS游戏软件，上百种动画VCD，欢迎来函来电查寻。

本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机

地址：重庆市渝中区较场口石灰市4号 邮编：400010

电话：023－63741116 传真：023－63736302



哈尔滨 大庆

经营宗旨：攫取阳光下的利润

零售价格：＝批发价格

古惑狼

游戏机专卖

主营：DC、PS、SS、GB机。数百种游戏软件，齐全的周边配置。

※买游戏机保修三个月，终身维修，保证日本原装，并送礼品(其配置一种任选，价值30－70元)。

本店特色：开办二手货市场，兑换主机，兑换GB卡，办理外地邮购，出售二手PS、SS机(不是返修机)，攻略每份5元。修游戏机，立等可取，价格低。

地址：哈尔滨市道里区霞曼街97号

(经纬街与霞曼街交口处)

电话：0451－4672142 4688915

邮编：150010 联系人：张强、晁焕新

外地顾客在火车站乘21路汽车到高谊街下车往回走

大庆店址：大庆市让胡路区油田服务中心裙房 联系人：高华

电话：0459－5984878



上海 王子游戏屋 专卖店

批发零售

本店供应各种模拟器软件及各机种游戏大全，既有能在电脑上玩PS游戏的PS模拟器，又有能在电脑上玩超任、MD、GB、NEOGEO、N64、GG、街机等各类游戏的各种专用模拟器，使用模拟器是机房、家庭娱乐经济实惠的极佳方案，用电脑可以玩遍所有家用游戏(DC除外)，现将游戏商品介绍如下：

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS模拟器＋五款游戏	50/10	N64主机(日版)送电源	980/50	SONY R55 MD录放随身听	2550/30	超任日版主机(送卡)	180/50
超任游戏大全＋模拟器	100/10	N64撒尔达传说	480/10	SONY MD碟片五片包装	130/10	超任圣火徽章3代硬卡	680/10
MD游戏大全＋模拟器	180/10	N64恶魔城	480/10	外星200秒语音复读机	98/30	超任 博士7 光碟三用旧套机	600/80
FC游戏大全＋模拟器	80/10	N64 3D加速卡(显存4M)	350/10	PS 9000系列主机(送五碟)	1020/50	超任光碟 二合一机	1020/50
GB GG游戏大全＋模拟器	120/10	N64记录卡	150/10	PS振动手柄	70/10	超任游戏大全7张一套普通版	90/20
N64游戏大全＋模拟器	180/10	N64原装手柄	250/10	PS VCD卡(新3.0版)	210/15	超任游戏大全新版(含圣3)	120/20
SNK街机游戏大全＋模拟器	150/10	GB薄机(送卡)	280/30	PS普通记录卡	20/10	DC机送碟	1580/50
CAPCOM街机游戏大全＋模拟器	150/10	GB彩色机(送卡)	520/30	PS透明机壳	120/20	DC VGA转接盒(接显示器)	280/20
TAITO街机游戏大全＋模拟器	150/10	GB摄像头	360/20	PS 8M(120格)记录卡	65/10	DC原装记录卡	200/10
SEGA街机游戏大全＋模拟器	150/10	GB打印机	360/20	PS日本原装大摇杆	350/30	DC原装振动器	180/10
PC手柄	40/10	MD光碟机(VCD遥控)	880/50	PS Pocket Station	350/10	DC原装手柄	250/10
PC跳舞地毯	100/30	MD游戏大全8张一套	180/10	PS日本原装记录卡	200/10	DC原装摇杆	550/20
PC方向盘	280/50	土星 白机(全套)	680/50	PS日本原装连发手柄	80/10	DC手制台	280/20
模拟器介绍及详细资料	10/2	世嘉 万用电视游戏打印机	250/40	PS日本原装振动手柄	180/10	DC游戏目录	1/1

王子游戏屋高价收购二手PS、SS、N64、GB、超任博7等各种主机以及MD、FC、GB、N64、SF卡带等商品，同时还设有维修部、维修改装各种游戏机。

免费出租DC碟片　　玩遍所有DC游戏

自见到广告日起，凡在本店购买二张DC游戏片的玩家即可加入王子游戏屋DC会员，凭会员证可免费租借DC游戏，自带DC游戏者也可入会，本店免费出租DC游戏，为玩家交换游戏提供服务，现在开始招收100名DC会员，请快快加入！

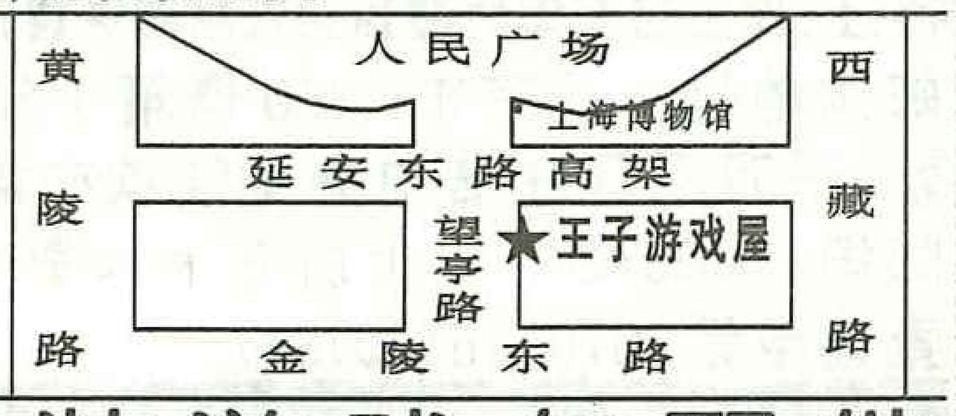
上海王子游戏屋电玩专卖店

地址：上海市望亭路3号房

电话：021－53820830 玩家咨询：勇哥

邮购专线：021－53829660 收款人：鲁薇

邮编：200021 地铁 公交至人民广场下



王子游戏屋为您从日本订购各种原装游戏与配件

精品专攻 北京千里马游戏行邮购价目表 惜誉如金

方庄新店开业:"新感觉"的方庄店,"好价格"的方庄店,10月已靓丽登场,来看看吗?(11月30日前,购物满50元,即送"趣怪小礼物"!)
维修部成立:玉泉店特设维修部,专业技师成功维修PS、SS及其它各类主机,收费低廉,并提供保修,各店均接坏机(土星光头:130元)。
千里马强档货源:☆全新原装PS5501机(经典机型,超强读盘)+手柄+大火牛+记忆卡+AV线、直读、保修卡、强档价998元 邮费50元
☆全新原装PS7501机(绝非5501改机)+双手柄+大火牛+记忆卡+原版多合一游戏+AV线、直读、保修卡、强档价1198元 邮费50元
☆全新原装PS9001机(99新款,至尊性能)+双手柄+大火牛+记忆卡+AV线、直读、保修卡+原版多合一游戏、强档价1098元 邮费50元
千里马善意提醒:近期有部分商家通过对5501底面及包装进行改换,冒充7501以较低价格出售,望玩友小心谨防(具体鉴别方法见9月杂志)

千里马惊喜特卖:原装口袋超薄GB机(粉红、绿、黄各色,独家推荐"水晶紫透明装",个性时尚) 只售285元/台 邮费15元/台

★彩色GB套餐:彩色超薄机+电源+专用皮套+专用放大镜+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)热卖价578元(邮费20元)
★GB套餐C:GB口袋超薄机+皮套+放大镜+电源+手柄+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)温情价358元(邮费20元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(以下卡中彩卡众多,故不专门标出,所有卡均为彩机、普机全兼容。)

原装GAME BOY手掌机295元/台,金银夜光超薄机395元/台,彩色超薄机(超清晰增强,20小时超省电)惊喜特卖:535元/台 邮费15元/台
凡从本行购GB卡,即赠价值200元GB优惠卡;购物100元以上,只需多加9.9元,即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者100合1合卡其中一盘

大惊喜:★瓦里奥世界·被盗财宝只售58元★口袋妖怪外传(任天堂正宗,卡片RPG版)只售48元★皮卡丘弹珠台(99年度榜首大作)只售48元★99血腥咆哮(SNK全新格斗力作)只售48元★98格斗学园(突破概念性"格斗+养成"游戏,卡普空格斗力作)只售48元★心跳回忆·校园诗梦(人气恋爱剧场版)只售78元★心跳回忆·运动之恋(32M)只售78元★口袋妖怪·黄(8M皮卡丘)只售43元★勇者斗恶龙(怪兽篇)只售63元★太空4(中)只售48元★第二次(中)38元★98实况世界杯(PS全面移植,上佳操作感)33元★萨尔达DX 53元★牧场物语33元★牧场物语Ⅱ(16M,养鸡、养狗、捕虫、钓鱼,回归田园乐趣多)68元★三国志Ⅱ(光荣年度重拳力作,16M)58元★游戏王Ⅱ(32M)78元★信长野望Ⅱ 48元★罗德岛战记48元★热斗!飞龙战士EX(火热格斗新作)48元★侦探柯南之列车杀人28元★柯南游园杀人28元

卡名	内容	价格
千里马8合一(真64M心跳版)	心跳回忆·运动之恋(32M),太空战士4(中),口袋妖怪黄,第二次机械人中文,吞食天地中文,口袋恋爱2,超魔神英雄2,三国志中文	168元
新千里马29合一(真64M激情版)	大盗伍佑卫门,太空4中文,三国中文,吞食中文,第二次中文,口袋黄,陆海空2,名侦探柯南2,首都高速赛车,上海POCKET,隐忍传说,96格斗神剑无敌,雷光战士,烈火战车,阿雷沙,圣剑传说,音速5,冒险岛3,龟3,泡泡龙3,雪人兄弟,青蛙王子,唐老鸭,妖精物语,网球	168元
金榜格斗天书26合一(真64M)	斩红郎,96格斗,街霸2,世界英雄2,斗神传,洛克人5,龙珠z,美少女战士R,幽白4,灌篮高手,忍者桃太郎,天使之翼,狮子王,魂斗罗2,龟3,蜡笔小新,小叮当,三二四驱2,热血硬派,冒险岛3,超级玛莉兄弟,役满麻将,俄罗斯方块,玛莉女孩	148元
千里马13合一(真64M金钻版)	太空4(中),侏罗纪3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱2,大富翁,天外魔镜2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	168元
千里马12合一(真64M银钻版)	太空4(中),被盗财宝(15M),陆海空大战2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速5,玛莉64,土星泡泡龙	168元
千里马37合一(真64M爆风版)	98格斗学园,瓦里奥之被盗财宝(15M),陆海空大战2,时空大冒险之未来篇,小叮当DX,口袋妖怪(黄),96王,三国志(中),咸蛋超人,妖精物语,洛克人3,美少女R,幽白4,剑勇传说,热血弹平,炸弹人3,音速5,热血足球,双截龙2,雪人兄弟,平安京怪兽,炸弹杰克	158元
新千里马12合1(真64M阳光版)	99血腥咆哮,劲舞杰克,游戏王,太空4(中),口袋(黄),口袋(绿),口袋(红),第二次机械人(中),三国志(中),96王,95王,RB饿狼传说	168元
千里马30合1(真64M热火版) 极品游戏 一卡收尽	萨尔达传说DX,蚁哥正传,恐龙危机,古文明探险,猫捉小鸡电影版,98极速快感,青蛙王子,口袋轰炸超人,恶魔城3,口袋(黄),96格斗王,天使之翼J,幽白3,洛克人3,雪人兄弟,激龟3,世界保龄球,扑克,仓库番2,米老鼠,矿王,越野机车王,玛莉医生,网球,水管工人	158元
千里马25合1(真64M劲翔版)	大贝兽物语2(16M),麻雀王,98格斗学园,新轰炸超人,99NBA斗牛,兔宝宝与达菲鸭,小叮当DX,98极速快感,口袋(黄),96格斗王	158元
千里马32合1(真64M爱藏版)	口袋妖怪(黄),口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝),98格斗学园,太空战士4(中),第二次机械人(中),吞食天地(中),圣剑传说,信长野望,名侦探柯南,MVP职业棒球,篮球飞人,幽白4,音速5,樱桃小丸子,蜡笔小新4,世界保龄球,空手道,智慧小老鼠,平安京怪兽	168元
千里马90合1(真64M白金版) *无重复90个游戏*	99血腥咆哮,列车杀人事件,游园杀人事件,96格斗,实况足球,中国格斗,鲁邦三世,忍者茶茶丸,妖精物语,索尼克5,最后忍道,元祖快杰,食通天国,大海战,皇家之剑,蜘蛛人,F1赛车,激龟3,炸弹人3,弹珠台大会,魔法公主,十项全能,忍者龙剑,超音鼠,鸟人战队2,西洋棋,明星篮球,沙滩排球,电梯,花式台球,所罗门,唐老鸭,米老鼠,小女巫,麻雀之王,恶魔城,GB原人2,雪人兄弟,四驱车,棒球	168元
超强43合1(真32M奇趣版)	98格斗学园,天狗党逆袭,英雄骑士传,96格斗王,恶魔城,无赖战士,新罗斗俱乐部,宾尼兔,玛莉兄弟,新食鬼,麻雀,铁板阵,逃狱金钢四川省,66弹子台,屠龙族,阿弥陀,世界保龄球,网球,蛇,热恋四驱,平安京怪兽,扫雷艇,锄大D,推石阵,矿王,神奇老鼠,玛莉医生	98元
★新幻想12合1(真32M)	99血腥咆哮(SNK格斗新作),太空战士4(中),口袋妖怪(黄),三国志(中),天外魔镜3,吞食天地(中),第一次机械人大战,创世纪外传	98元
★新幻想11合1(真32M)	信长野望2(8M),太空4(中),吞食(中),第二次(中),三国志(中),伍佑卫门2,月下夜想曲,希望之剑,勇者传说,创世纪,领土模拟战	98元
★新幻想10合1(真32M)	真命大富翁(新,中文),真女神2,太空4(中),口袋恐龙RPG(中),第二次(中),吞食(中),三国志(中),魔法阵,秘宝传说,圣剑传说	98元
★新力量12合1(真32M)	真命大富翁(新,中文),陆海空2,太空4(中),吞食(中),月影村,新机械人,浪漫沙加,小首领,勇者之剑,三国志(中),鬼太郎,四驱车	98元
新经典20合1(真32M)	口袋魔鬼黄,口袋蓝,口袋绿,口袋红,信长野望,大战争,SD战国传,小叮当2,HQ赛车,蜡笔小新4,樱桃小丸子,冒险岛2,乱马1/2	98元
新经典10合1(真32M)	口袋魔鬼(红),正宗96王,月影村的怪物,太空3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人5,三国志中文版,魔法骑士2	98元
文卡大全14合1(真32M)	大金钢2,金牌玛莉2,J联盟,女神转生2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB长廊,圣剑传说	98元
RPG大全15合1(真32M)	沙加2,GB战争,大金钢,95王,银河战士2,第一次,小首领2,斗人魔镜,鬼神4,王国物语,SD战国2,沙特,阿雷沙3,圣斗士,鬼神1	98元
新千里马10合1(创新版真32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,口袋妖怪大竞赛,头文字D外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10项),98大海战陆海空大战,正宗96王	98元
千里马14合1(钻石版真32M)	吞食中文版,第二次中文,口袋恋爱,口袋(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人外传,金太郎,打蟑螂,四驱车,三国志(中),子熊物语,打地鼠	98元
幽白全集15合1(真16M)	幽白(1)迷宫城,(2)暗黑武术会,(3)魔界之扇,(4)魔强统一,正宗96王,街头格斗,元祖快杰,妖精物语,鳄鱼先生,所罗门,乱马1/2	48元
花木兰19合一(真16M)	RB饿狼,花木兰(热门动画游戏),96格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	48元
超强18合1(真16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人,忍龟,热血硬派,足球,龙剑传,碎石战士,NBA,雀四郎,泡泡龙,米老鼠2,怒2,神龙传,宾尼兔2,蝙蝠侠2	48元
5合1:太空4(中),吞食(中),三国志(中),96王,圣斗士星矢 68元	7合1:太空4(中),第二次(中),第一次,皇家之剑,隐忍5,创世纪	68元
6合1:RB饿狼,96王,95王,幽白4,激龟4,龙剑传 48元	6合1:太空4中,口袋黄,魂斗罗6,激龟3,冒险岛2,玛莉4	68元
配件 (无论多少邮费10元/次)	★GB皮套(普、薄、彩)20元/个★GB手柄(普、薄、彩)15元/个★GB电源(普、薄、彩)15元/个★GB放大镜(普、薄、彩)25元/个 ★GB对打线(普对普,普对薄<彩>,薄<彩>对薄<彩>)25元/个★GB酷!腰包(可肩背,可装卡,普机不适用)28元/个	

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,容量100%真实,绝无重复,所有文卡均有记忆,所有邮购商品都经专人测试,质量保证,请玩友放心。

邮购地址:北京市4360信箱1分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)
邮编:100043(以上所登卡邮费一律6元/盘)
查询电话:010~68807847
千里马维修部:玉泉店内,其它各店也均可接收坏机

千里马方庄店(新店):玉蜓桥集美家具城南50米路东,芳古园市场西口,39路,43路,805路,方庄站下车北行50米。
千里马沙窝店:海淀区太平路沙窝工商银行旁,丰台玩友坐354、335沙窝站下车东行100米,308、605路也到。
玉泉店:地铁玉泉路东北口,或337,373路玉泉路下车,启迪书店内
古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

鞍山益友平价电器商行邮购价目(此报价2000年2月1日前有效)

本店承诺: 所有卡带零配件均为全新,备有大量现货,热销品种库存100件以上,确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起8－25天均能收到物品,因远近不同所需时间有长有短,为了维护您的利益,凡汇款30天仍没收到物品请与本店保持联系以便及时解决。

无条件免费换卡: 凡是见此广告购卡,在保持绝对全新的前提下,无论什么原因均可邮回本店换同价新卡,免收换卡手续费。

正版GB卡适用于所有GB机都是新卡记忆良好,付说明书一本,精美包装盒一个,内装记忆电池一块,买卡后可办理免费换卡。

GB单卡:		滑板小子	16元	鬼太郎	18元	实况足球(普/彩)	17元/45元	名侦探柯南	15元	饿狼传说3代	14元
牧场物语2代(彩)	46元	复仇者	18元	花木兰	12元	大海战	12元	荒原大镖客(彩)	29元	斩红郎无双剑	17元
大盗伍佑卫门(彩)	29元	口袋怪兽大竞赛	22元	三二四驱车2代	16元	热血硬派	12元	大富翁(彩)	29元	口袋恋爱	16元
大贝兽物语2代(彩)	38元	幽游白书第四弹	14元	小叮当2代(彩)	29元	魁男孰	12元	心跳回忆(文艺篇)(彩)	45元	天外魔镜2代	18元
女神转生1代/2代(彩)	29元	街头霸王2代	14元	口袋卡片(彩)	29元	牧场物语	16元	坏玛莉2代(彩)	39元	96格斗天王	13元
魔法泡泡通(彩)	29元	月影村的怪物	16元	心跳回忆(体育篇)(彩)	45元	大贝兽物语	18元	游戏王(彩)	29元	口袋妖怪2代(绿)	16元
R－TYPE(彩)	29元	暗黑封印1+2	19元	怪兽最强决战(彩)	29元	美国F——15战机	15元	信长野望2代(彩)	29元	第二次机器人大战(中文)	24元
恶魔王(彩)	29元	三国志(中文)	15元	海陆空大战争2代(彩)	30元	吞3/英雄传(中文)	16元	篮球飞人2代	15元	勇者斗恶龙怪兽篇(彩)	39元
音乐DJ(彩)	29元	98足球FIFA	14元	比卡丘弹珠台(彩)	29元	口袋妖怪(红)	16元	忍者龙剑传	12元	太空战士4代(中文)	25元
风中奇缘	14元	口袋妖怪3代(青)	16元	魂斗罗6代	13元	口袋妖怪4代(黄8M)	25元	世界英雄2代	15元	麻雀王(彩)	32元
比卡丘大冒险	12元	超魔神英雄传	18元	洛克人8(彩)	18元	口袋妖怪6代(彩)	29元	国盗物语	12元	恶魔城	20元
光之继承者	29元	萨尔达传说(彩)	29元	天使之翼(彩)	16元	格斗学园(彩)	32元	圣剑传说	29元	格斗专辑5合1	30元
SD机械大战	29元	罗德岛战记(彩)	28元	SD飞龙拳(彩)	16元	超级炸弹人(彩)	29元	泡泡龙(普/彩)	13元/29元	热血足球5合1	30元

正版8位FC机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机,全都是新卡,记忆良好含精美包装合一个说明书一本,内装记忆电池一块,买卡后可免费换卡。

(FC文字卡)

魔神英雄传(中/日)	45/28元	勇者斗恶龙(中文)	45元	基督山恩仇记(中文)	45元	帝国风暴(中文)	55元	魔法门(中文)	55元	东周列国(中文)	55元
三国志2代	33元	太空战士2代(中/日)	55/26元	上海大亨(中文)	45元	圣火徽章1代/5代	33/36元	魔道士阴谋(中文)	34元	三侠五义(中文)	65元
三国志3代(中/日)	65/26元	吞食天地3代(中文)	33元	三国忠烈传(中文)	55元	侠客情(中文)	55元	风云(中文)	45元	八宝奇珠(中文)	65元
萨尔达传说(中文)	29元	荆轲新传(中文)	23元	爆笑三国(中文)	65元	第二次机器人(中文)	33元	楚汉争霸(中文)	55元	少年游侠(中文)	65元
太空战士(中/日)	55/25元	圣火列传(中文)	23元	水浒传(中文)	55元	太空战士1+2	33元	绝代英雄(中文)	55元	圣火徽章1、2(中文)均	65元
重装机兵(中文)	33元	三国志5代	26元	外星战士2代(中文)	55元	魔域英雄传(中文)	45元	天王降魔传(中文)	35元	**以下四种卡无包装盒无说明书**	
封神榜(中文)	33元	三国——雄霸天下(中文)	65元	神秘金三角(中文)	35元	勇者斗恶龙3代(中/日)	55/33元	夺宝小英豪(中文)	45元	老64合1无重复	22元
圣火徽章3代(中文)	34元	第四次机械人(中/日)	55/33元	西楚霸王(中文)	65元	勇者斗恶龙2代(中文)	40元	魔神法师(中文)	55元	18合1超智慧大全	17元
成吉思汉/元朝	26元	勇者斗恶龙4代(中/日)	65/34元	隋唐演义(中文)	55元	战国群雄传(中文)	55元	杨家将(中文)	45元	97回归京港拉力赛	14元
三十六计(中文)	45元	决战太平洋(中文)	55元	甲A(中文)	65元	英烈群侠传(中文)	65元	太空战士3代	33元	99格斗王	28元(有包装盒)

大量收购二手GB机,普机110元,薄机140元,可以做价换全新GB机或其它商品。外表完好能正常使用,寄到本店当天邮局付款。原装GB套机主机+电源+皮套+手柄+背包+放大镜+原装电池。全新超薄机295元,单机260元,全新彩机525元,单机490元,二手普机165元,单机130元,二手薄机195元,单机160元,邮费套机30元,单机20元。

正版16位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的16位世嘉1型,2型机,手掌机全都是新卡文字卡记忆良好,含精美包装盒1个,说明书一本内装记忆电池一块。

MD文字卡:		信长霸王传(中文)	29元	悟空外传(中文)	29元	三国乱世群英(中文)	29元	众神遗产(中文)	29元	超级大富豪(中文)	59元
三国志5代(中文)	35元	超级大富翁(中文)	29元	皇帝财宝(中文)	59元	太空战士(中文)	29元	封神榜(中文)	30元	大战争2代	29元
梦幻模拟战2代(中文)	29元	武将风云录(中文)	29元	吞食天地3代(中文)	30元	爆笑三国(中文)	69元	三国志2代(中文)	29元		
水浒传(中文)	30元	铁木真(中文)	59元	三国志3代(中文)	29元	大航海时代2代(中文)	29元	亚瑟传说(中文)	29元		

MD动作卡:		双枪	15元	真人快打4代	29元	顶级赛车2代	10元	99足球	17元	钓鱼王	6元	狒狒传说	6元
超级大金刚	45元	大旋风	6元	饿狼传说2代	25元	七龙珠完结篇	21元	雪山兄弟	15元	小鬼当家	6元	天使之翼	6元
弹珠台	6元	古楼战记	6元	美少女战士	15元	碎烈暴风	16元	DJ男孩	6元	冰上曲棍球	6元	快打拳头	6元
米老鼠二代	6元	米老鼠与唐老鸭	10元	迅雷行动3代	15元	变形金刚	10元	小叮当	6元	俄罗斯方块	6元	武士魂	11元
决战空间	6元	BB鸟	10元	12人街霸	15元	仓库番	7元	泡泡龙	6元	小美人鱼	6元	红色战区	15元
顽皮熊	6元	格斗英雄	10元	音速3代	15元	终级战役	16元	超级排球	6元	007情报员	6元	Q林赛车	15元
摩那哥赛车	6元	百变雄师	10元	魂斗罗2代	15元	肥瘦大盗	6元	超级机车大赛	6元	主题公园	15元	神奇男孩	6元
昆虫军团	6元	黑水海盗	15元	中国象棋	10元	音速小子	6元	魔王连狮子	6元	真实谎言	15元	热血足球	6元
大枪恐龙	6元	亚特兄弟	15元	雷鸟4代	10元	奥运会	6元	死亡游戏	6元	雷电传说	10元	武士道	15元
达尔文战机	6元	战斧5代	15元	地球虫2代	25元	滚动方块	6元	外星王子	15元	空牙	10元	闪电少女	10元
卡通篮球	6元	杨家将	27元	幽游白书	25元	梦幻战机	6元	音速4代	15元	汤姆与吉瑞	10元	蝙蝠侠与罗宾	15元
重装机兵	6元	蓝球飞人	15元	魂斗罗	15元	兽王记	6元	街头赛车	10元	战场之狼2代	10元	消失的世纪	10元
空中击落王	6元	音速5代	29元	鬼屋3代	15元	漫画地带	15元	暴力克星	10元	摇滚赛车	10元	未来战士	15元
松鼠先生	10元	侍魂	25元	七龙珠	15元	实况足球	15元	沙丘2代	10元	格斗三人组	6元	宇宙格斗王	6元
温布顿网球	10元	豪血寺一族	25元	割喉岛	15元	印地赛车	15元	超级忍3代	10元	坦克	6元	地狱火战机	6元
特种部队	10元	洛克人全集	15元	越空狂龙	15元	F22	10元	花式台球	10元	赌神	6元	宇宙忍者	6元
蚂蚁英雄	10元	四人组2代	15元	忍无可忍	15元	过关神龟	10元	西部枪声	6元	雷鸟3代	6元	海豚3代	10元
芭比娃娃	10元	鸟人战队	15元	阿拉丁	15元	F－15战斗机	10元	影武者	6元	蜘蛛人	6元	两个外星人	10元
海豚Ⅱ	15元	龙虎拳	15元	米格29	10元	战斧3代	10元	双截龙2代	6元	北斗神拳2代	6元	银河武者	6元
机械战警Ⅳ	15元	98格斗王	24元	688潜水艇	10元	兔宝宝	6元	异形风暴	6元	外星战将	6元	机动双警	6元
森林王子Ⅱ	15元	超级玛莉	15元	松鼠大战	10元	HQ追踪赛车	6元	大富翁	6元	火爆警长	6元	战神	10元
冲破火网	6元	真侍魂	16元	战斧4代	10元	忍者蛙	6元	空战克星	6元	生物大战	10元	沙漠风暴3代	15元
辛普森	6元	侏罗纪3代	29元	蝙蝠侠	6元	苏丹之剑	6元	武装雄英	6元	魔界大法师	15元	宇宙达人	6元
音速2代	10元	四人组3代	25元	机械战警3代	6元	光电战机	6元	孔雀王2代	6元	音速弹珠台	10元	原始人	6元
超人	10元	对打神龟	15元	战斧2代	6元	超级飞狼	6元	联合大作战	10元	双截龙3代	16元	异形战士	15元
无敌飞狼	10元	侏罗纪2代	15元	V形战机	6元	火枪英雄	10元	忍无可忍2代	15元	绿狗	6元	书中奇缘	15元
海盗船	10元	复仇者	15元	四天明王	6元	摩那哥2代	10元	美国队长	10元	暴力橄榄球	6元	忍者蛙对双截龙	15元
猫抓小鸡	15元	世界英雄	15元	战斧	6元	森林守护神	6元	鲛鲛鲛	6元	露露历险记	6元	光之继承者	46元
星际之兵	15元	恐龙兄弟2代	16元	台球传奇	10元	魔法泡泡通	25元	文素赛车	10元	魔法宝石	6元	机动劲旅	6元
铁拳Ⅱ	15元	98足球	17元	超级忍	6元	台湾大亨	24元	兰波3代	6元	米老鼠	6元	炮兵大追击	15元

真正100%兼容台湾主板MD2型机内置制式转换卡NTSC－PAL制式卡带全兼容,付双手柄,AV盒,AV线,RF线,电源,推广价110元,邮费30元,质保2个月。

配件类:		PS专用制转	26元	36片CD册	14元	MD飞行摇杆	18元	光盘保护膜50张	1元
GB普/彩/薄小背包	各8元	通用AV3分插	18元	PS连机对打线	8元	GB格斗手柄普/薄/彩	5/6/8元	PS2代中文金手指卡(送新书)	29元
PS120B记忆卡(芯片)	45元	PS格斗手柄	14元	GB普薄两用放大镜带灯	9元	SS/PS/S端子线	各8元	彩色GB专用放大镜(带灯)	9元
PS背包	19元	SFC手柄	19元	GB薄/普/彩可充电池组	39元	SS/PS标准手柄	15/7元	PS彩色透明带VR双振动手柄	49元
SFC磁碟10张起	1.8元	PS2.0版金手指电影卡	230元	MD主机/掌机电源	各8元	PS15格透明记忆卡(芯片)	20元	SS/PS 21针RGB线	9元
GB镜面(带贴膜)普/薄/彩	各5/6/8元	原装3DO专用光头	79元	PS鼠标(送垫)	32元	PS15格记忆卡(芯片)	14元	PS彩色月形格斗手柄	29元
GB电源普/薄/彩	各5元	MD六键小手柄	4元	PS30格记忆卡(芯片)	32元	MD二型机AV转换盒	7元	各种GB连机对打线	均9元
GB皮套普/薄/彩	各6/6/8元	各种手柄导电胶	3元	GB普/薄/彩三用007背包	36元	MD连发摇杆大手柄	8元		

邮购方法: 单价+邮费等于邮购价须从邮局办理汇款,配件和卡带可以混合购买,保价平邮邮费10元一个,2个13元,以后每多一个加3元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱,无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单,写清收件人名址,称心如意的商品就会准确及时地送到您手中,质量有保证,客户有信心,所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

汇款地址:辽宁省鞍山市302信箱邮购一部　邮编:114033　收款人:王恩超　电话/传真:0412－6411210

Start a New Game with Ubi Soft

创建于 1986 年，以《雷曼》、《生死赛车》闻名于世的法国 Ubi Soft 公司在世界各地雇用了一千五百多位员工，其中 240 多位在上海，30 多位在北京。经人事部全国人才流动中心批准，特面向全国招聘以下英才：

1. 高级语言程序员（Programmer，北京，上海）

职责：你将设计基于不同游戏平台中 3D 环境下虚拟人物的人工智能。要求：热爱游戏，富想象力，英语说写流利，熟悉 C 语言，丰富的电脑知识。

2. 游戏设计员（Game Designer，北京，上海）

要求：游戏高手，对游戏有相当的感悟和认识。良好的编程、数学和物理知识，有创意，热爱电子游戏。
应聘者请随简历附上对 3 个游戏的评论（优缺点），并注明本人所喜爱的游戏类型。

3. 游戏测试员（临时，Game Tester 上海）

要求：对游戏有相当的感悟和认识，做事认真，有责任心，英文良好。表现优异者将有可能成为正式员工。

应聘以上所有职位者需热爱游戏和高新科技。Ubi Soft 公司将为您提供一个充满创造性的氛围，优厚的工资福利待遇。如果您对上述职位有兴趣，请将中英文简历及应聘信寄至：

Ⓐ 200122 上海浦东张杨路 500 号时代广场 17 楼上海育碧电脑软件有限公司 人力资源部收

Ⓑ 100086 北京海淀知春里 28 号开源商务楼 3 楼育碧（北京）电脑软件有限公司人力资源部收

信中写明现在和期望工资，信封请注明应聘职位。公司收到中英文简历后一个月内答复，谢绝来电查询和未经预约登门造访。无英文简历者恕不查收。

Ubi Soft is on the Web at: http://www.ubisoft.com.cn, and http://www.ubisoft.com,

E-mail: hr@ubisoft.com.cn（上海），hr@beijing.ubisoft.com.cn（北京）

BETOP 北通产品

北通PS配件

- 铁手振动光枪 BTP-9002
  （不用外接电源 电子式功能设置）
- 铁手Ⅱ退膛式振动光枪 BTP-9008
- 野牛双振动手制 BTP-9003
  （十字键，独立连发，慢动作功能，带灯）
- 月牙型双振动手制 BTP-9001
  （十字键，独立连发，慢动作功能）
- 美（国）版双振动手制 BTP-03
  （手握把特长 - 更全面感受振动的乐趣）
- 北通赛车震动手制 BTP-9005
- 绝招王手制 BTP-8012
  （十字键，10个动作按键，可设置必杀技）
- 格斗之王手制 BTP-9006
  （十字键，10个动作按键，正面独有轻、中、重拳，脚按键）
- 02格斗手制 BTP-02
- 北通大摇杆（独立连发开关，铜质摇杆，
  所有按键均是触动式开关，加厚金属底板）
- 小精灵摇杆 BTP-330（独立连发，带灯）
- 北通多彩记忆卡（IC）BTP-04
- 北通多彩记忆卡 BTP-041
- 北通匙扣记忆卡 BTP-042
- 北通连体制式转换器 BTP-8011（与主机不用连线）
- 北通AV转换器 BTP-9004
- 北通金手指卡（连书） BTP-022
- 北通精灵鼠 BTP-2400
- 北通8合1小摇杆 BTP-8002
- 振动方向盘 BTP-06
- 北通Ⅱ透明振动方向盘（可前、后、上、下，三段方向调节）
- 32位变压器（火麒麟） BTP-09
  （起强功率 可带两台主机，延长主机的寿命
- 32位变压器（加强型） BTP-10

各类接线 GB 配件

DC（128位）配件

1. Av线 2. 延长线 3. AV/S端子线 4. 振动包 5. 北通振动光枪 6. 手制
7. 制式转换器 8. VGA转换器（将电脑显示器作显示屏幕） 9.记忆卡

（以上产品多数有多款颜色选择，最多达12款）

PS. GB. DC 配件共有數十種，在此不能一一盡錄，歡迎來人、來電索取彩色產品介紹！

特约经销维修点：

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

广州西堤二马路37号工业品批发市场3-63档	黄 生 020-81920120	西安市团结南路1号新土门市场8街25-27号	赵育林 029-4221094	苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩	张巍球 0512-5215034
广州西堤二马路广州电子城1147-1148档	刘 生 020-81844931	汕头市南海路53号	庄升财 0754-8459537	兰州市火车站批发市场北三楼3185房	巩新华 0931-8867223
北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦108房	钱志文 010-65924094	济南市舜井商业街11号楼61号	徐 薇 0531-6900068	杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇	曾曦莲 0571-5375966转601
上海市普陀区中山北路2625号	钟伟英 13901650241	武汉市保成路4号楼天帝视听商行	王剑云 027-82602475	昆明市螺狮湾四交易区三楼一通道D区208号	孙 征 0871-3542962
沈阳市沈河区五爱购物城131号上美电器商行	任春刚 024-24147032	贵阳市小十字天业大厦B-5号	许 定 0851-5865724	郑州市苑陵商场北厅1225-1229柜	宋进岭 0371-8888663
成都市金华街168号附6号	李杰超 028-3375966	太原市解放路126号23楼意诚电子有限公司	董 鹏 0351-2026012	青岛市即墨路662号	张素丽 0532-2856436
乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场1F016号	王利军 0991-5846587	南宁市人民北路75号民族商场1楼110档	陈中玲 0771-2616321	内蒙古呼和浩特新城区壮垣西街102号码	刘春和 0471-6289633
安徽省淮南市供电局变电工区	陈 洪 0554-2676199	长春市朝阳区康平街新华路27-2号505	袁 海 0431-8581815	南昌市福山地下商场61号	江 泳 0791-6221814转3003

广州利昌行有限公司 电话：020-81391404 传真：020-81710500 手提：1392203292 联系人：刘生

E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

12期免费赠送招贴

转眼就到年末了。12个月一轮回，应该是稀松平常的事。不过今年有些不同。因为是20世纪最后一年，最后一个月，最后一小时，最后一分钟，最后一秒钟，能有幸与千禧年同行的人的机率毕竟不大，意义和心情就都会不一样。到时不知该有怎样一番热闹景象。为了庆祝和纪念二十世纪的终结和二十一世纪的来临，本刊第12期特别随刊赠送四开招贴一张。这期刊载了一位读者的批评信，认为杂志活动奖金逐年增高，但只让少数人“致富”。这次赠招贴可谓是普降甘霖吧。

《'99秘技宝典》终成正果

《电软》出书史上时间“拖”得最长的图书《'99秘技宝典》绝定于11月中旬出版。该书分上、下两册。上册为PS秘技，共收录PS游戏1869部，秘技2614条。下册为SS和GB游戏，分别收录SS游戏1067部，秘技1657条。GB游戏833部，秘技723条。全书共计130万字。这是国内游戏图书中字数最多，规模最大，收录游戏、秘技最多，最新、最全的一本游戏工具书。套一句俗话，也是实话：“玩家必备”。

《大墙读本》又添新丁

免费赠送的《大墙读本》又推出第7、8两辑。第7辑是《秘技3》，收录有街机、PS、GB等游戏秘技偏方几百条，共128页。第8辑为《人物设定2》，收录有98格斗之王、饿狼传3D版、KOFR2、雅典娜、侍魂等五部游戏的人物设定，很有观赏价值。

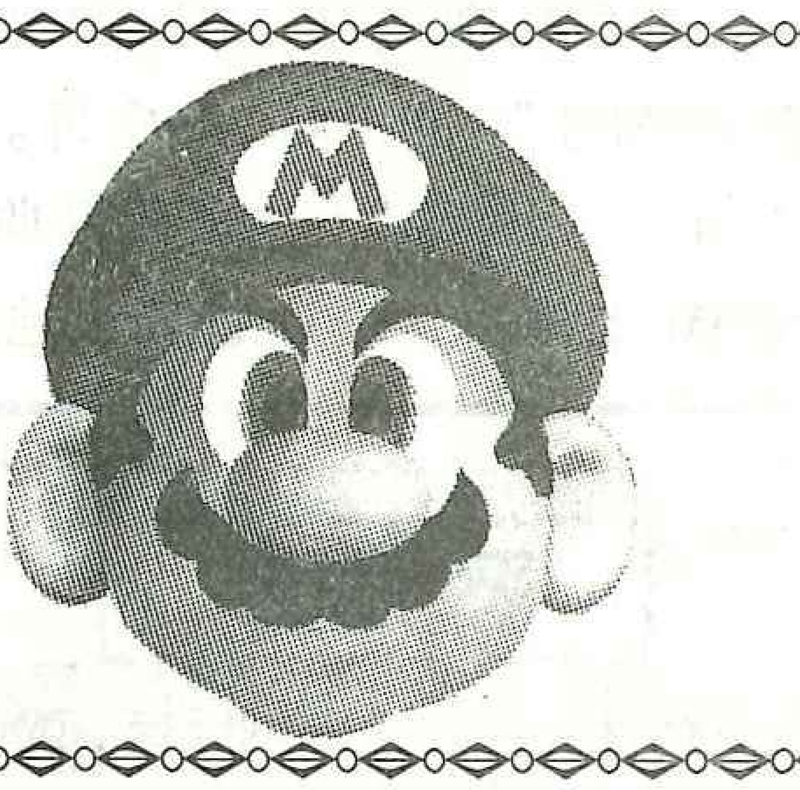
这两册新《大墙读本》11月开始将随邮购图书一并赠送。

美年达中国电玩榜明年开张

从明年第1期开始，原“中国电玩榜”改名为“美年达中国电玩榜”，由《电软》与北京百事可乐合作。最大的变化有两项，一是选票改为夹在书中的名信片形式，读者填写邮寄都很方便，又整齐。投票方式简单了，参与的读者一定会增加。第二是奖品全部由百事可乐提供，制作的都很精美，读者一定会喜欢的。另外排行榜的设置也会做一些调整，以便更适合中国市场的实际情况和读者的需求。

湖北黄石的鹿风对无类整天东藏西躲，今天黑乌鸦，明天白乌鸦的处境深表同情，说：“我才不管什么白乌鸦、黑乌鸦，能叫就是好乌鸦。”我对他的同情致谢，不过总觉得这话讲得有点不伦不类，同情也不能太廉价了吧。

闯关族的家



末世纪狂想

乌鸦为何而叫？这是《电软》的罪过。他们明知做乌鸦讨厌，但还是哇哇大叫。为什么？他们不想欺骗读者，更不想欺骗自己。近十年来，游戏业在中国可谓饱经风霜……陈年旧事不想提太多。幸好有《电软》一大帮“先进分子”的推动，游戏业才有生气。动画、漫画的发展历程也和游戏一样。其实三者是紧密相联的。严格地说，动画、漫画由于出现得比较早，成为游戏业发展的巨大后台。君不见游戏业早期已有动、漫画界人士参与了。如DQ系列邀请鸟山明作人物设计。后来比较有名的就是漆原智志凭“梦幻模拟战”一举成名(很可惜DC上的“梦”换了一个叫介错的二人组合，弄得神不似神，人不是人，真不明白小日本在想些什么。当然游戏还没推出，成功与否还需待定)。直至大呼“3D完成一切”的现在，开发商仍力邀动、漫界如美树本晴彦这些泰山北斗参与。游戏有很多由动、漫画改编的作品，同时也对动、漫画产生反馈作用。如早期的“街霸”、“饿狼”等动、漫画，到现在期待值很高的“FF”电影。甚至一些游戏制作技术被应用到动画制作上等等，都可以看出“文化本来就是互相渗透”的意思。

跨空间想像

日式游戏的卖点就是“跨空间的想像”。想一想游戏中有多少事可以真正在现实中发生？一个“三国”就卖了个满堂红，管你是中国历史还是日本历史，归根到底还是他们想出来的模拟游戏方式才将“三国”类题材充分发挥出来。而且他们对真实历史还不满足，还要虚构。写中世纪的RPG，写未来的“机动战士高达”，“银河英雄传说”等等。虽说是虚构，但绝不是胡乱编造，而是有根有据。其实根本上就是源自现实生活，甚至对整个社会造成文化冲击。好像“新世纪福音战士”那样，带给人们的不是“一场游戏(动画、漫画)一场梦”，而是更多的联想，对生活的联想。

中国游戏的障碍

动、漫画是游戏的最大后台，因为我们找不到这个后台，所以中国游戏业始终发展不了。这样说似乎有点强词夺理。其实阻碍中国游戏业发展的就是中国游戏业本身！！何以见得?大家还记得《××奇侠传》这个电脑游戏吧？这只所谓极品游戏充其量是后FC时代产物。什么画工精美，音乐动听，对于一个有多年动、漫画阅历的人来说只是中等水平。讲到故事更是稀松平常，真不明白(也不知是不是)有那么多人玩得如痴如醉，恐怕只是羊群心理。说回正题，我所评论的是此游戏开发者及软件公司对游戏的态度。不管此游戏是否值得去玩，最起码在游戏界造成影响。其发售后不久(约九五年)就有人要求推出续作；但此公司却

无动于衷（印象中也记不起它推出过其它游戏），只是在九八年推出一个《柔情篇》，不过是单纯将操作平台换成 WIN95，这算什么？真是名成利就，见好就收。

卡普空的教训

看看 KONAMI、ENIX、SQUARE 这些游戏厂商，哪个不是永远保留着自己的成名作？麾下各大小名作哪个不是以系列形式出现的？因循守旧不思进取的亏，可能 CAPCOM 最有体会。想想当年街霸Ⅱ为什么大行其道？因为当时格斗游戏还未成熟，SNK 等又未成气候，玩家的选择也不多，所以还可以出一些如 PLUS、TVRBO 这种换汤不换药的来巩固一下市场。但后来 SNK 推出三大系列（饿狼、龙虎、侍魂）的开山之作及续作，CAPCOM 开始感到压力，但还是趾高气昂，不慌不忙拿出“超级街霸Ⅱ”和“X”来应付。谁知“KOF94”一出现，一发不可收拾。CAPCOM 忙推出 ZERO 收服失地，却还是输给“KOF95”。后来 ZERO2 又惨淡收场。3D 格斗风行，格斗界已群雄割据，CAPCOM 才如梦初醒，推出街霸Ⅲ，但太迟了。

异数——心跳回忆

相信唯一一只不靠续作延续而有长久魅力的作品，就是“心跳回忆”。这部 KONAMI 游戏在这几年可说是奇迹，不仅成为少数全机种制霸的作品，而且完全不用什么续作去延续。最神奇的是无数日本少男拜倒在一个明知不存在的偶像的石榴裙下。其实“心跳”的成功并不在于其游戏性和游戏类型，而是厂商幕后的商业策略和推广手段。“心跳”最初的成功除了开创育成型游戏先河外，最主要的是在当时（后 FC 时代）采用动画界的制作方式，有如动画般的画面，配合梦想般的故事情节，已经勾起无数同龄人共鸣。最重要的是采用动画界最强武器——声优。金月真美也是因配演女主角藤崎诗织而一夜成名。元祖作品成功后，KONAMI 不放过任何拓展机会。除了在各主流机种推出移植作外，更主要的是生产了各种周边产品，如生活用品、饰物、小玩意、视听产品等。所以说，“心跳”成功的秘密在于一系列商业推广手法，这些方式一直被各大游戏厂商沿用，成功例子不计其数。如 FF8 重金礼聘王菲主唱主题曲，是 SQUARE 老板对王菲歌声情有独钟吗？其实日本名气女歌手遍地都是，SQUARE 看中的是王菲背后广大的亚洲市场。的确，许多并不玩游戏的王菲歌迷都去买这游戏，或其它相关产品。此举拓展了游戏业市场，又确立自己在游戏业的地位，得到巨大效益。

不能不佩服日本游戏板凳之深。

广东花都市　罗志坚

我被蛇咬了一口——有毒的。想起我有时玩 RPG，主角中毒后，我为节约金钱与药物，会狠心让主角带毒旅行，让他自己回复。这下可好了，遭报应了吧！　上海　RANDOM

恶趣味

●让主编穿上游戏人物的服饰，或让 S·P 君穿上不知火舞的装束上封面，一定抢眼。　四川邻水　余柳（女）

●最终幻想Ⅷ：如果没有你的挽留，我早已“霸王别姬”了。　广西贺州　周斌

●王菲的歌声让我三月不知肉味。　连云港　李杰

●最终幻想Ⅷ的 CG 画面让一向不屑于游戏的老妈目瞪口呆。　福州　卢赛

●口袋战士：看背景比玩游戏更有意思。　上海　徐峰

●最终幻想Ⅷ：奇怪，所有的人睡觉都不脱衣服、鞋袜。　成都　王雷萌

●铁拳 3：平八是我爷爷就盖了。　广东东莞　李福克

●起程之诗：现实中的诗织小姐何时才能出现。　广东番禺　刘秀玲

●樱大战：当初为你，买下了土星，现在为你，不忍心卖掉土星。　南昌　严俊

●灵魂能力：经典中的经典，被《FAMI 通》评为满分是名至实归。强烈的临场感，痛快的发泄，打到最后还可以再……再鞭尸，“把快乐建筑在敌人的痛苦之上”。　桂林　李少林

●恐龙危机：恐龙好恐怖，每玩一次都有不同的震撼感。　吉林市、娜日哈

●口袋怪兽弹珠台：在彩色 GB 中色彩数一数二，又是第一个搭载震动功效的 GB 卡带，真实地将弹珠震动的感觉传达到手上。不过，盗版可无此感觉。广州　黄日清

●黄鹤一去不复返，土星千载空悠悠。　连云港　胡兵

●情人是老的好，游戏是新的好。　北京　文博

●游戏只看不玩，大半是骨灰级玩家。　沈阳　于佩明

●卡普空，怎么像爆米花的声音。　潍坊　张根友

“杂”碎

●希望杂志向贫民化转化。　云南玉溪　宋金宝

●杂志变厚，便宜，送中插，送 VCD，送游戏，送 PS 送 DC 送 PS2 送龙哥，送……（喘不过气来了）　重庆　曹亮

●希望免费送杂志。这不是昏话，是最终幻想。　辽宁朝阳　孙亮

●《电软》不是杂志，是朋友。　济南　宋成友

●老小编，又发现好几个错别字！　江苏吴县　钟坚

●杂志出版时间能否“锁定”一下。　威海　王润生

●一页都不能少（但可以多）。　汕头　郑德安

●我爱《电软》，但我不爱吹。　佛山　吴俊杰

●每次督促我清理储蓄罐的都是你。　常熟　朱鹤

●众里寻它千百度，蓦然回首，杂志却在他人臂弯处（抢购不及时）。　岳阳　喻帆

●杂志是加糖白水，有点甜。　连云港　刘超

●乌鸦原来是这么叫的！　呼市　达力格

●不只是“厕上极品”，也是“课堂极品”。　广东绕平县　王尔佳

●一本好杂志，不看真是虚度大好年华。　安徽　黄治国

电软合议庭 30人

本人作为《电软》的忠实读者，和《电软》同行已有不少日子。平心而论，《电软》的内容很精彩，但封面设计就很菜鸟，几乎与内容成反比。

封面人物大多数是没几个人认识的少女漫画里的人物。一本杂志的封面是很重要的，它关系到杂志品牌形象。进入书店后，一眼看到一个漂亮、抢眼的封面，该多好呀！而《电软》的封面给人总的一种感觉是马马虎虎，随手做成的。就拿近期杂志来说，如第7、8期等。当然，也有很优秀的，如第6期便好评如潮。本人曾把一些《电软》封面上的不知名人物给有收藏漫画，玩游戏的朋友看，结果没有一个人知道那些人是谁(参试者平均收藏漫画150本以上，十年玩龄)。为啥《电软》不使用那些人气度极高的角色做封面呢？(如凌波丽、不知火舞、真宫寺、藤崎诗织等等。)

广东　杨秋尉

在《电软》上看到自己的大名，那是什么感觉？有些甜。辛辛苦苦的攻略(秘技)终于被登用，成功的感觉比吃糖精甜一百倍！有些酸，一看到自己的"杰作"，就想起以前的艰难岁月(被老爸骂，一直地下"工作")，鼻根开始发酸，但还不至于丧失水份(早已流干)。有些苦，文章中的个人主义，错误判断被世人指责甚至辱骂，那种没地儿躲没地儿藏的感觉还真苦！有些辣，一高兴，就拿起青辣椒咯吱咯吱地嚼。此乃个人习惯，不一定每人都有此感。还有些铁，就……就不用多说了。(买杂志去喽！)

北京　陈亮

选择看《电软》，主要原因是《电软》比较专业，在中国大陆是唯一一本专门讲电视游戏的书刊。当然还有更重要的原因，比如里面的内容有用，编辑们写的东西很幽默，有意思，对他们的感觉很好。这里要说明一下，这是针对以前买杂志时的感受说的。现在可不一样了。如今，编辑们的"思想素质"都有了不同程度的提高，读者已经跟不上了。还好，杂志一直都专业于电视游戏，这一点也许是给读者的最大欣慰了。

不论杂志如何发展，《电软》对电子游戏，对众玩家所作出的贡献，是绝对值得肯定的！

广州中山　刘石泉

面对游戏界如此多的"专业用语"，贵刊可不可以编写一本《游戏界用语小词典》，对游戏界所用的名词，作详细说明！

湖北　周安

强烈要求开办一个"掌机天地"！

GB在我国是如何普及相信您老人家也比我清楚，在此不敢班门弄斧。在这儿要说一下NGP。SNK在国内如何风行也不用我多费口舌，街机屋里明摆着的。所以我们一帮机迷对NGP也换有强烈的好感，特别是NGPC。但至今只在贵刊看过一次NGPC的游戏画面，虽然只有一次，但感觉实在太——棒了！！李香绯的"超白龙"扬起的沙尘，人物的表情，实在太令我们感动了。建议贵刊压缩一下彩页广告及PS游戏彩页(有些小品级游戏根本无需用那么多彩页介绍，第9期几乎全是PS游戏占彩页。)，挤出一两页来介绍GBC和NGPC的游戏画面(并非插图)，那我们实在感激不尽。

广西　庆守

格斗游戏玩家因水平悟性之高下可分为六个阶段或6个等级。

第一阶段称为"初级阶段"

此阶段的游戏者处于对游戏系统和人物、招式等的了解与掌握时期。其特点是人物角色还认不全，招式有的还不会出，必杀被看成是很厉害的东西。

第二阶段称为"平凡阶段"或叫"一般阶段"

此阶段的游戏者对于系统已有一定了解，人物和招式也已基本了解和掌握，只是招式还不能熟炼运用，特点是：已经开始有意使用连招对敌，但出招的漏洞较大。

第三阶段称为"高手阶段"

到达此阶段的游戏者对于系统、招式已全面掌握。特点是：连招已经经常使用，特殊技的加入增大了其攻击力，并开始有了自己的特长角色。

第四阶段称为"顶级阶段"

达到此阶段的选手已是少数，对于系统他们已完全掌握，招式已熟炼运用。特点是：连招已成为其基本技巧，特殊技也成为了连招中必不可少的一部分。如果在有必杀的情况下，那么必是连招的结束动作。和他们对打有一种不知怎么就死了的感觉，但有时他们也会出现漏招。

第五阶段称为"至尊阶段"

能达到此阶段的选手是人中之凤，他们已完全融人了系统与角色之中。特点：与他们对战是攻不之如何攻，守不知如何守。

第六阶段称为"无敌"，人中之龙。

顶峰高手，唯孤独求败已已。

河北　胡少华

自从杂志社96年搞有奖竞赛，到99年《五周年特辑》的抽奖，一浪高过一浪，看一下各阶段的奖金数：

96年，电子游戏知识有奖竞赛，总奖金65000元

98年，《98增刊》总奖金100000元

99年，《五周年特辑》总奖金160000元

《电玩榜》上半年总奖金30000元

我想问一下杂志社，用这么多奖金真是为了回报玩友及读者吗？为什么不用这笔资金去增加《五周年特辑》的彩页，为什么不出版些随书附赠的海报之类的东西，又或投入到所出的那些书中，降低售价，让大家得到真正意义上的回报？而不是体现在某几个人身上，你们认为呢？

新疆　刘捷



最多让你用到99年12月31日24时0分0秒。明年咱俩换个位置，请你勿打扰。

龙哥热线



●龙哥：您好。我真不幸。遇上了一个非常难解的问题！我的5502机子读盘一直都不错，游戏时也正常。前不久一次游戏中，玩了有四、五个小时，机子突然花版，不能进行游戏。我马上停下来，心想可能是过热。休息了一个多小时开机，发现启机画面和解码画面都有些花，进入游戏后还是花版。我又把光盘取出开机。惨！连整理记忆卡画面都是花的。只好休息了。第二天开机又恢复正常了，可是玩了三、四个小时又花版了。后来我用风扇吹着降温，玩上四、五个小时就花版，用手摸机子又不热。就这样玩着到现在，可这几天，用风扇吹着，玩半个小时就花了。我真不知道该怎么办！朋友们有说光头问题的，我想不是，因为启机画面与整理记忆卡画面都花版。我没用金手指。龙哥：①机子什么地方出了问题？②如何出现这个问题的？如何防止？③可修否？大要会多少钱？（四川南充自来水公司 何本松）

①②像你这种情况八成是与图像输出有关的部分其可变电阻或可变电容失调，也只有这时才会出现从不花→游戏花→开机花→四小时一花→半小时一花的绝妙现象。你刚买来时这些可变电阻电容都是正常态，可能因为震动或长期使用后调节部分松动，脱离了正常位置，在这些电容电阻自身调节能力有限的情况下，不可能每次使用都自动回到最佳位置，反而愈偏愈远。你只需找到该调节孔（难！修理人员才可找到），用修表小改锥调节调节即可，就像调整随身听的转速一样简单。③可修，合理价是20元。

●龙哥。有了PS后你刊每期必买。①我的7501为MADE IN MEXICO，我有个朋友，他的7501是日本产的。请问二者有无区别？哪种好？索尼一共有哪几个产地？②光头可不可以清洗？③DC的盗版研制出来了没有？龙哥你玩正版还是盗版？对了，龙哥你在9月号犯了错误，阿森纳的队服可不仅有DREAMCAST，还有SEGA哦！本人是个球迷所以有所了解。另外我还要指出，热线中许多玩友游戏碟读不出来，并不全是光头老化问题，其实现在的D版碟起来越水了，尤其是最近几个月的，现在买的新碟有的竟读不出来，我曾经在几台PS上做过实验。所以说现在的D碟简直是水的不能再水了。碟子最好买彩版的（背面为彩色的）（湖北省京山县永隆镇 陈辉）

①除了日本，大概只有墨西哥制造PS主机。②可以，但无甚必要。清洗的话也应当到维修力量强大的专卖店去做。不可擅自触碰光头部分。③今后我国浪尖型玩家的原版碟将精选至10张左右（价值3000多元），天方夜谭般的人手百余张D碟将成为历史。日本的科技水平如何？既然人家有意给游戏机加密，谁又有这个能力去盗版？（DC的CD改良：GD尚且没有盗版，很难想像DVD的PS2会有盗版，山内老先生当然更不会允许这种情况出现）。

●街机移植的程序是什么？（没有CAPCOM就活不下去的福洲潘证）像你所说，与玩家的意愿有关，但更重要的是主机性能。

●广东惠东平山镇北街草街蓝树杨读者及朋友用旧PS手柄、挂历纸及下脚料制作PS跳舞毯成功！并附参考办法。

●龙哥好。今年7月份我买了一台7501，可是刚玩了一个月就出了毛病。如①正玩着就定格了，打开盖儿，盘已经不转了。②开机有时也读不出盘，刚开始盘猛地转一阵，就不转了③有是读盘时发出很大的“砂砂”声，断断续续，这时又死了机，盘还依然在转，这是怎么回事？你看这是什么毛病？我辛苦攒了4个月的钱，可玩了一个月却出了这样那样的毛病。我一天平均玩8个小时，你说是不是把它给累坏了？（石家庄 李宗耀）

说一千、道一万，根源都是盗版碟！不过话说回来，PS的光头也太容易坏了。索尼将PS盘制成黑色的，可能有保护光头的作用。盗版碟严重地坑害了玩家，要么毁机子，要么无法正常游戏或存储。另外对于你这台主机，需得仔细检查检查光驱部分的新旧。只要不是连续作战，一天玩8小时是正常情况，不算累。

●龙哥，请问卡普空公司今天在业界的地位如何？

卡普空公司是日本最著名的二维游戏厂商。根据街机志《GAMEST》专业统计榜（分为业内街机吃币榜和玩家心中人气榜）提供的数据，CAPCOM的作品常占据多数。目前该公司正多方面发展，特别是家用机。街机方面，ST－V版的“快打旋风”（三维格斗，原祖过关游戏中的角色大多出场）已在美国发售，SYSTEM12版的“出击飞龙”已经完成，NAOMI版的“蝙蝠侠”也即将上市。该公司在中非共和国发售了一套春丽（CAPCOM顶级人气角色）的邮票，意义十分重大，现已在日本发售，定价2800日元，之所以选择中非共和国，是因为该国的邮票都是在瑞士制作的，印制极为精美。

●龙哥！我现有一台PS，近日突发狂想，意欲在高中毕业时再买GB、SFC、PS2、也许还要买一台SS。所以有诸多问题应运而生。①2年后我高中毕业，那时PS2售价几何？其最初售价几何？PS2向下兼容，会否影响其售价？②我很喜欢RPG、SLG，不大喜ACT，尤其厌烦格斗，所以我对SS上的游戏仅樱2、仙剑、同、下等十个左右的游戏感兴趣，仅为它们而买SS是否值得。③为何二手SFC比SS还贵？④如何有效地防止CD损坏？问题太多，十分抱歉。恳请龙哥稍安勿躁，慢慢解答！慎勿拈轻怕重，失信于天下！轻则龙哥形象破灭，重则杂志声誉受损！（鹤壁读者）

①DVD在日本仅45万部（软件370万）。PS2必将以弘扬DVD播放为己任。据部分港台经销商的意见，他们认为硬件PS2占到优势，担心的是最初PS2售价过高会降低玩友购买欲。他们认为对于当地情况而言，带动PS2销量的关键还是好玩的软件，而非PS2的DVD功能。单纯从游戏机角度看，PS2贵了点，（DVD软件根据估计，约8000日元一本；若PS2以CD为主力，虽则平价，却失去一大优势）；从多媒体角度讲，PS2又过于便宜了（当然对我国而言，终是贵了一点）。如果你要买最好等它降价后，否则少说你得准备4000块。②为一个游戏都值，10个简直是天文数字了。④装盒？

●混蛋龙哥！你好！长话短说，我刚得到消息，听说可以从日本购买图书，但需从中国图书进出口总公司订购。可我还是不知道应该怎样与中图公司联系。我买书还要换日元吗？学习研究社、角川书店、学研社的地址是什么？我想我们国家有许多“有钱无处花”的人正等着一个机会“发泄”，所以请你指点迷津，让我们也享受一下日本文化的原版滋味！上回想和你谈笔生意，特意在信中夹了个“复印身份证”与“建行龙卡”（是真的卡！），等你回电回信，结果你连屁也不放一个，令我损失惨重，那封信你该没看就扔了吧？（上海 李华）

你那封信我根本没看到！你要有钱没处花干嘛不买架飞机雇个翻译官到日本去买书！？开玩笑，但第一句是事实。到中图上海公司一问不就全解决了嘛！准备好人民币就行，毋须日元。

●DC的索尼克冒险在读盘时怎么有那么大声音？（少量读者）

由于该游戏全程高质人声配音，对话量大时就要频繁读盘且有声响。不必担心，这是正常现象。DC盘全这样。

●龙哥，因我月份才买了台 7501，非常的不幸，我借给朋友玩时，朋友又转借给其表弟，被其表弟之父以一四脚矮凳击中，光头不幸遇难，到销售商处换了个光头，顺便买了私立等六个游戏，并借来太 8，开始太 8 能顺畅读出，后因碟子透光又借了一套，这一套也不能读，需用另一套碟子来引导才能玩；六个游戏中能读出的仅有寂静岭和麻雀，其他的有 DC、幻想水浒偶尔有一次能读出来，“女神异闻～罪”永远只能读出个厂商的标志，其他的连反应都没有。后来，太 8 需要热机半小时才能读出来，而且要等非常之久，但为了它我们也只好等；现在却也开始没反应了，碟子上有些花。但 98 的碟子到处是洞，完全透光，却还能玩（除了有些人出场会死机），一些老碟子也能玩。寄生打完第一版 BOSS 的尾巴也会漆黑一片。不是这些问题是何原因，为何老碟也读不出？以前都能顺利；又怀疑是光头问题，但 98 那些老碟都能读出，便愈来愈想不通了。我很矛盾，一是 PS 周边假货多，二是 PS 光头新旧难辨，三是我们刚出来的工薪族买不起正货，盗版又……唉！（广西宜州 陈婧文）

唉！看来，上页读者的指示十分正确，盗版碟越来越水！这也是软件商防盗水平提高的表现。大量实践证明，D 碟专杀 PS！从专卖店罗列的维修 PS 的五花八门的故障原因，知盗版之威力也。

●①听说世嘉在做最后一搏，将最后的血本压在了 DC 上（在美国销售），如果失败真有可能退出家用机的领域吗？②NINTENDO、SEGA、SCEI 在国内有代理商吗？目前国内有哪些较有名的软件厂商？（TV GAME）③哪种 PS 机带原版碟？④各种游戏机是通过怎样的渠道流通到国内来的？⑤有没有一种能翻译日文的东东？（我的头都快炸了）THANK YOU！（江苏 CHINA LE）

①其实世嘉、任天堂这些老牌公司，无论从软硬件哪个方面来说，专业性都比索尼来得要强，只是他们原来都忘了和索尼学习经商。今天二者向 SONY 学习后，还要继续竞争。不能不谈谈索尼。显然，对于一个能够占据自身营业额 40% 且尚能盈利的领域，索尼全力发展之以求自保是可以理解的，据说索尼还要进军主题公园。投巨资研制 PS2 这种前卫家电，思路很明确，“高档”而已，索尼许多高档前卫的电子产品，价格无不是同类项中最高的。现在这个时代，搞垄断是行不通的。SONY 终归要面对竞争者：任天堂有个掌机，它可以慢吞吞地陪索尼在业界玩，而某街机商的健斗在日本都是出了名的，“胜利女神果真像 SONY 招手？（黑川文雄）”任天堂从未因我们不玩 N64 而从交椅上跌下；而 SEGA 在老本行上的发展空间从本届 AOU 展来看，也比我们预想的要广阔些、受欢迎些。后者早将 AM、CS 二大部门统括为 SOFT1 研～SOFT16 研等，以淡化街机与家用机之间的界限，实现战略重心平衡（DC、大型并重）。这里指出，旷世巨作莎木已经完成，为了和 PS2 竞争，世嘉虚晃一枪延至明春发售。②不会有的。⑤有，字典。

●龙哥，我的 5500 因读盘困难而更换光头，BOSS 说这机型的光头以后不再生产了，要换的话趁早多买几个备用，小弟闻之甚为着急，这一大批 5500 玩家岂不遭殃？龙哥，你想吃肯德基吗？到无锡来找我，很想跟你做个朋友。（无锡 李力）

天下之大，何愁换不到一个光头。这老板真可以，我服了。

●好好的 7501 回家用 AV 连接后，发现屏幕上缺一小部分，是黑色的，买机试时，老板的电视显示得很好。对，我的电源在地上狠狠地摔了一下，是否与电源有关？有了 PS 后我是不是该买一台稳压器（湖北省黄石市下陆区夏家垴 夏晓锋）

若你用了制转则输出的图像被压缩，否则可能是电视的事儿，与电源无关。你也不必买什么稳压器，这种东西没有什么用。

包打听&包回答

①黄石读者黄海关于“口袋妖怪．红”的问题：在第三关的途中有一个似熊非猫的动物躺在丁字路中心，无论怎样本人就是过不去。请广大玩友指点一二。

②忠实读者谭文超关于 GB 的几个问题：●超级马里奥 3 中，第 40 关（最后一关）的 OBSS 如何才能把它击败呢？此关 BOSS 是一个神灯来的！●口袋妖怪（绿）中，23、56、125、137 号妖怪如何才能收集到呢？●SAGA3 时空霸者中，玩みらじワープ便玩不过去啦！说是第 5 人加入会得到 ROCKETベルト，接着到神殿上方的桥头之尽头处使用这种道具，那么就会登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。我如此行动并未登上岛，我是英文版，道具是 ROCKET1，我使用时出现“CAN'T USE IT HERE！”的讯息！以上若得知情玩友指点，本人不胜感激。

③玩友马晓东问 PS“幻想传说”：我玩了五十二个小时还没找到“万物之根”精灵的具体位置。我快要失去信心了。

④湖南花垣县花垣小学杜胜莲询问：GB 彩色版的“塞尔达传说”如何存档？虽已玩至尾声，至今我还不知道该怎样存档，每次关机前总是乱按一通，所以从头玩起已经成为家常便饭。

⑤重庆玩友徐文靖关于 GB“牧场物语”的问题：当我把镰刀（锄头）借给小精灵后，按照要求委托其工作 12（24）小时（现实时间）。但开机后，小精灵一直未归还，我不知是关机时不对，还是开机后应等几天（游戏内天数）。如果需等几天，请问是多少天？还有，要得到鹤嘴锄应用什么工具？小精灵在左方洞中的什么位置开山？

⑥内江任承浩读者关于勇 5“为什么战斗不起”：每次战斗时就出现一排日文，只有逃跑。在雷奴鲁城（幽灵鬼堡）见到鬼王后就掉下陷阱，遇到怪物了战斗不起也跑不掉了。我只好关机，几次打到这里都是同样的情况。在此之前的所有情节我都进行了的。

●关于两台“松下”的问题：①田明东玩友家一台 18 寸“很老矣！”的松下电视玩 PS 时需要配一个“式”转器（制转器）。“可不知何故”，画面总是突然变成黑白的，“虽然我可以挪一挪式转器使之恢复正常”，可这样的事“10 分钟能发生 3 次”！“我总不能再去雇一个给我挪式转器的‘人转器’吧”？②比 CLOUD 还 COOL 的天下第一大酷哥 W.P 玩友是一台 7501 配一台“旧式松下”，只有一个 RF 口，买了制转，接上后，可以玩游戏了，一切正常。但装上电影卡后，“不光不能打 GAME，亦不能看 VCD，没有信号”。而不接制转直接连录像机再接电视后可以看 VCD 了，可是画面变黑白。“能否帮忙解决一下”？我老爸完全是“看在 VCD 的份上”才“给我买 PS 的”，若 PS 看不了 VCD……我可能会从四楼做“自由落体运动”的”。

首先请允许龙哥说话，第一句是“同志们辛苦了！”，第二句是“打倒制转！”。①是不是接触不良？将“式转”固定好位置，插牢连线再试试。若还不行应找店家去更换一个新“式转”。②你能想到直接连录像，怎么就搞不清这个制式问题呢？装电影卡后，经电影卡处理而输出的信号一定不是 N 制，否则制转不会不认。你既不连录像也不接制转，直接将电影卡信号给了电视，看看是啥效果？是否黑白？可见毛病在那个电影卡上。最佳解决方案是，动员老爸再买一台全制式大彩电，他看他的 VCD，你玩你的 PS。

●请问 PS 原组装记忆卡如何区分？我买了一个原装卡，只用了一个星期就记忆全失，再也记不进去了。（湖北省蒲圻 杨晶）

用了一个星期就失忆则应怀疑是否“原装”。目前我国 PS 玩家用得几乎都是仿原装记忆卡。PS 记忆卡虽小，原装的也不便宜（三五十元的都是仿制品，正品当在百元以上）。

一句话建议：东莞莣燕读者●建议你刊办一个精品游戏歌曲栏目，读者点登的。如太 8“凝视我”、樱 1“如花少女”、樱 2“奇迹之钟”和“春回人间”、恶魔城的“我是风”、彩之爱歌的“明天见到你/只有你/在你身旁”、启程之诗的“幸福的映像”……

●龙哥，我玩得是7501型主机。①其他还算正常，就是开机后电视画面不在正中，而是偏左一些，在PAL制、N制电视上都有此种情况，用游戏中的"屏幕调整"选项可以纠正，请问这是什么原因，如何调整？②7501电压要求120伏，我使用的变压器为110V(电表实测为120V)，不知可否使用？③我用金手指卡的"记忆卡"管理功能选项将记忆卡内容清除后，事后即使储存了游戏进度，仍然发现此记忆卡在主机画面上"记忆卡"一项中使用时，没有了记忆图标，因此也无法做具体复制、删除工作。不知可否恢复？(读取、保存还可用，使用不经金手指删除过的记忆卡正常)。④PS机在开机、关机以及取、放碟时应注意哪些问题？插拨记忆卡、手柄等应注意什么？

①图像偏一般都是电视的问题，须请电视修理人员调节电视，只要一改锥就够了。③不知是否你操作不当。如果不是的话，还是不要用什么金手指来"管理记忆卡"了，以免误事。还有一种可能就是这种情况是正常的，厂家偏不让你复制、删除。④还是应当按说明书规定步骤进行。其实只要记住不在读盘时关机、插拨任何部件时先关机这两点就够了。

●龙哥，得知DC在美国发售成功，不知它有没有办法对付美版PS2和海豚的在明年秋冬的进攻。(部分关心DC前途读者)

硬件进攻？老实说，看了PS2营造的水的效果后感觉真好，但其余并无大惊讶(人物动作"木偶化"令人不快)。插一句，松下电器果然"总有新点子"，它最新的点子就是已经正式退出任天堂海豚计划了，因此海豚过于遥远，谁敢提之！？决定主机未来的一定是软件。美国人的思维一般不受传统意识干扰，他们认为DC值得买就会去买；一年后PS2推出，其竞争力同样要接受市场的检验。像美版FF8就没能牵制住DC。关于PS2的实际能力，从录像带上看，除光荣的50匹战马确能说明问题外，其余厂商的作品在画面上只能说是"及格"(问题PS2游戏中一些该用曲面的地方却出现了DC级的棱角，想必完成版会修正)。如果想充分发挥PS2的实力，一要时间，二要金钱(冈本吉起在回答对PS2的开发费用的质问时曾有过爆弹发言)，DC当然可以趁机展开软件攻势。作为可与PC连结且今后适应CATV高速网络环境的多媒体家电，外行也知索尼有意图制霸整个数码界的野心，没有人敢排除PS2会成为WALKMAN第二的可能，但价格…。PS2在海外的宣传策略将定位在AV器材上。欧美记者认为，PS2的网络架构一时难以完善(2001年后)，而DC在欧美的网络比较成熟，一旦通信类游戏上市，DC还得大卖。



↑天气恶劣我有账蓬。排队者近600人。SOA更雇佣了大卡车为DC做环美宣传。



↑关于欧版DC延期，是因SOE正在强化检测网络。刀魂2的索菲亚在欧洲的人气超乎想像。

●我的7003能否输出到NEC PC－TV353，NEC2 AUTO SCAN？这台电视比普通电视清晰度高多少？PS最高解析度的游戏是多少线，是否3D游戏比2D的解析度低呢？(济南齐鲁宾馆李锋)

①21针不可。②与100HZ扫描的电视差不多。④500线左右，不是。

GB生病了！

GB恶毒病例系列(四)

●讲解者：长春"龙"的传人 李一卓。对象机型：荧光GB、彩色GB。不少玩家的掌机在用变压器的情况下几分钟或几小时后就断电了，以后便会频繁的断电，让人以为是变压器出了故障，可同一个变压器拿到老式或超薄GB上却可安全使用，又让人以为是GB出了毛病。其实这只是任天堂防"组装配件"的一个办法。荧光和彩色GB的电源插口上虽然写着DC3V IN，可3V的组装电源它们却不认，玩友们只需再购一个电压稍小一些的变压器(2V或或调至2V)的，将输入端改成GB插头，就可以安心地使用了。另外有的液晶和彩色GB玩家所买的3V变压器可以使用，但我建议还是换一个稍小电压的，因为我曾经买过一个专用的，不灵，又买了一个带品牌的3V电源，动作"良好"，只是偶尔会断电，断电后短时间开关无效，但过一会儿又"正常"运转……"正常运转"三个月后GB彻底OVER，再换几伏的都不灵了。

■龙哥：真够麻烦的。对这种情况，看来宁可低电压也别"高压"，以免GB受刺激。由此想到，用上充电电池后，电压倒是肯定比碱性电池低些，难道这样更可靠了？但还是建议大家按说明规定使用碱性电池，这时也许又会发生电用光了，放一段时间便又有了POWER的情况，请注意，这些"余电"是完全不足以向掌机供电的，一定会对屏幕产生影响。上海庄晓峰玩友问市场上的GBP、GBC的"电池充电包"是否日本原装？不是的。在我国，只有高档主机才有原装件，凡是普及型主机，配件绝大多数为国产的，成本极低，质量当然不被保证。

●刚买的7501圆了我高中以来的梦。玩机器人F时突然断电，再玩时记忆全失，我认为这是断电造成，认栽。可我从打时进度无法存储了，且在存档时必先出现"…初期化…"的日文。后我又买了新卡，还是存不进去。于是我去换了张，玩铁拳时能记录，但两张卡在拷贝后前一张旧卡的记录仍消失了。可新卡内的记录仍在。(杭州师范学院外语系 CLARK)

对于记忆卡而言，刚使用时不妨先初期化一下比较好，这其实是一个必要步骤。如果还不行那就是组装卡的质量问题了。

●十万火急！①任天堂公司将来能不能出像荧光GB那样夜间可视的彩色GB呢？②市场上的GB卡带都是假的吗？③在日本销售很好的"游戏王"，何时我国有售？④BANPRESTO和BANDAI是否同一家公司？(沈阳 赵鹏)

①好像已经有了呀？②是。③快了吧！④实际上不是。另，WS在我国也能买到，这时你就得留意一下本刊"广告速递"。关于大量玩友想知道的次世代GB，它已经明确在2000年8月发卖，32位的RISC型CPU和TFT液晶屏，令得同时显现65000色成为可能，重量为140克，连续使用可达20小时，而且向下兼容各型老GB。

数字游戏

●1998年，美国好莱坞的市场是69亿美元，游戏市场为63亿。分析家认为游戏业还是有超过电影业的可能的。

●美版DC销售至第14天，达到514,000部。专用软件在玩具反斗城被抢购一空。突破50万速度之快远远超过旧纪录。

●SOA全额出资成立的新会社"SEGA OF AMERICA DREAMCAST"，其资本金竟达4190万美元。可见世嘉还是有钱。

一句话回答(接上页)●游戏中好听的BGM太多了，像你提的那些大家就都知道，也听烦了。要听别人不知道的好歌。

●江苏昆山王伊浩读者，你的来信编者均已收到，文章虽好，但暂时无法刊登，除非进行一些改动。另，今日DC几钱？

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

生物危机 3·最终逃脱

(BIO HAZARD 3·LAST ESCAPE)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM



应该说“生物危机3”不愧于成功的游戏系列中的一员，不但保持了高水准的制作，而且玩起来有更加刺激的感觉，可能是由于上是数量多了的缘故吧。

“生物 2”比“生物 1”简单，“生物 3”比“生物 2”还简单。相信不少人在打穿之后都有这种感觉。谜题答案虽然是随机的，但老玩家早已熟悉其规则，可以说不存在什么难度；丧尸的速度虽然有所提高，又加上个追迹者作帮凶，但因为主角可以紧急回避，任何攻击都能消于无形；要拿 S 级评定也简单得多，急救剂、超级武器随便去用，只要快点跑，少存盘就行。虽然游戏的节奏更加适合现在人短暂的休息时间，不象以前的游戏一样占用大家很长时间，但对于喜爱破解谜题、迎接更高挑战的人来说，并不是很好的现象。

现在这类带有动作成分的 AVG 游戏已经不是 CAPCOM 一家独大，远的有《盗墓者》，近的有《寂静岭》。前者与《生物危机》类似，渐渐陷入套路无法自拔；后者则是新生力量，销量虽远不及《生物危机》系列，却有自己独到之处。隐藏在成功背后的危机才是 CAPCOM 最大的危机，不能另辟奚径就只能在原地转圈。丧尸再多，杀了三代还不够吗？这回已经不能从心底深处感受到游戏所带来的恐怖感了。

优秀的画面，虽然与前作相比没有明显进步，但至少没有退步；便捷的操纵，与前作相比增加了许多动作；引人入胜的游戏环境；为了让游戏者多玩几次的而设置的附加模式，都是一部成功游戏不可缺少的东西。但缺之新意也是系列游戏难以给人惊喜的重要因素。

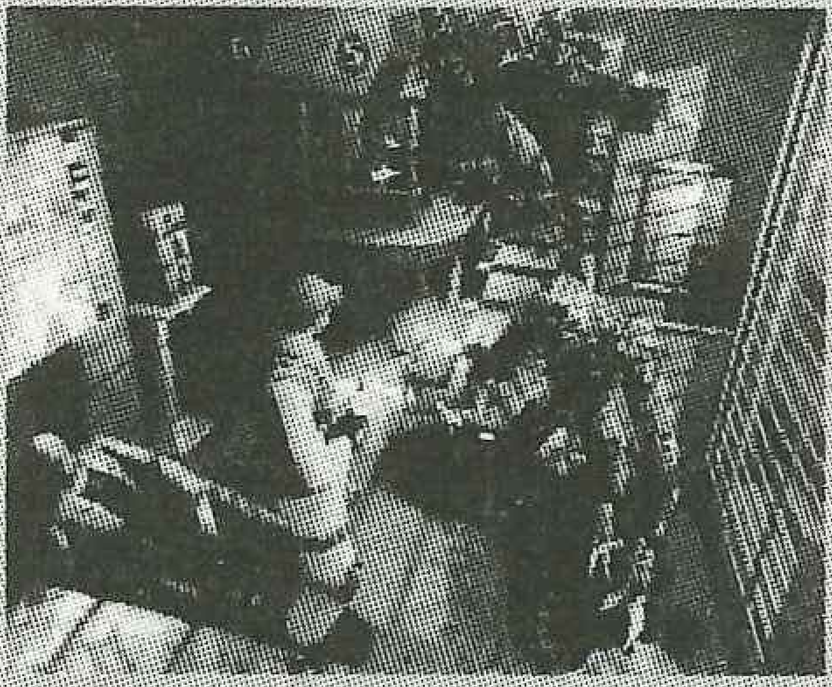
角　色：9.5	操作性：9
画　面：10	创　意：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：9.08
玩此游戏时间：20 小时左右	

——贵阳　陈雨

生物危机 3·最终逃脱

(BIO HAZARD 3·LAST ESCAPE)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM



乍一看之下，还以为这个“BH3”是二代呢！这也难怪，一开始的场景实在太象了。

确切地说，从故事的角度来看，“BIO HAZARD 3”有点象一个外传性质的东西——情节并不是原作的连续。不过这并不是说游戏也同 2 代一样——不，比 2 代刺激多了。

不知道别人是如何进行游戏的，反正我选的是“重量级”。那种被杀不光的丧尸围困、被巨大无比的“追击者”追杀、在恐怖的叫声与鲜血中奔逃的感觉……因为增加了紧急回避动作键和弹药组合（这个实际上不是新鲜的东西了，在“恐龙危机”中就有），游戏变得实在太刺激了！

比起二代来有显著提高的不仅仅是层出不穷的丧尸，场景方面也有很大改进——这次终于可以自由地在城市中移动，而不是拘束于封闭的房间中，同时还不影响读盘的速度……人物造型显然是系列中最棒的，给玩家的感觉也舒畅了许多。

说到场景，唯一有点不满的就是没有使用“恐龙危机”那种全三维的环境——以 PS 的机能来说还是太累了吧？不过现在也已经不错了。倒是解谜是一个比较大的败笔——其实根本就没有什么解谜的东西，与原作相比差得太远了。

爆机之后的过版游戏非常有趣，这好象是从“SOUL CALIBUR”中来的灵感吧？不过用在这里还挺不错。

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.08
玩此游戏时间：6 小时	

爽快、刺激、有趣。这就是对“生物危机 3”最好的评价。这也算是后 PS 时代的一个佳作了。

——PS 美眉

极限运动(3XTREME)

机种 PS 厂商 989 STUDIOS 类型 SPG 媒体 CD－ROM

所谓极限运动就是在欧美青少年中流行的一些诸如旱冰鞋，滑板，小轮车等之间的花样技巧比赛，本人对这种充满刺激与活力的运动倾心已久，无奈无良师指导，常浑身青肿而毫无进步，所以当我看到这个游戏时毫不犹豫的买下来，想回家当一回阿Q，过过干瘾。

一段充满动感的实拍与CG相结合的开场动画让我有些进入状态，可怕不及待的进入游戏后却让我有些失望，原来游戏并不是我想像的那样是技巧比赛，而是不折不扣的竞速比赛，而做花样只不过是挣附加分用来买新装备。游戏的画面比较粗糙，可以明显的看到远方2D的背景加上近处大颗粒的3D赛道和人物，在摇滚乐的伴随下还可以边比赛边向其他竞争者大打出手，没有规则，第一就是胜利，很有些美式的粗犷风格。

画面虽然不尽人意，但游戏中人物的动作很漂亮流畅，做动作还可以像格斗游戏一样"搓招"，丰富的花样组合可以让玩家有一套自己风格的动作。游戏中的音乐有些听头，狂放的重金属让人在比赛时热血沸腾。加上昂贵的专业装备，在街道上风驰电掣的感觉就是"爽"。

总之，这个感觉另类的竞速游戏，在等待GT2的日子中，值得一玩。

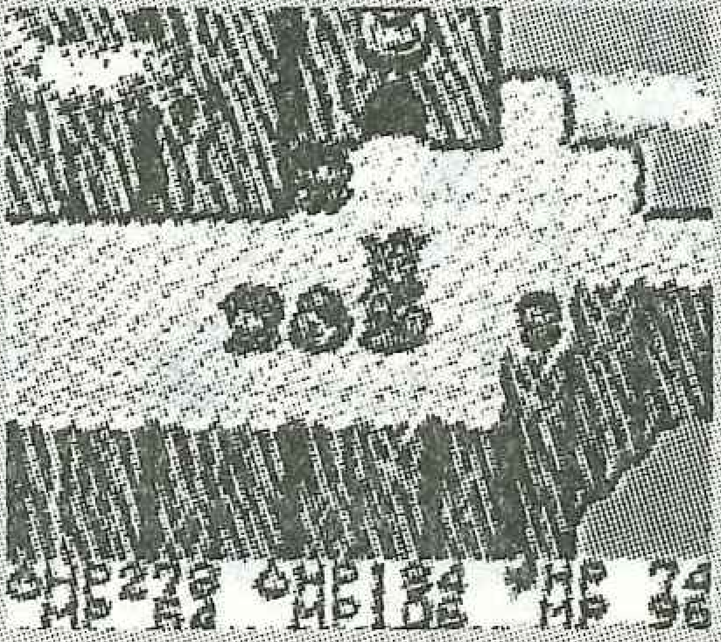
——北京　武巍

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.1
玩此游戏时间：约5小时	

勇者斗恶龙 怪兽篇·特瑞的神奇王国

(DQM·TERRY'S WONDERLAND)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 容量 16M



可以说，这绝对是一个精品。

的确，DQM在日本的销量大家都很清楚，这不是夸张的广告和媒体的大肆喧扬所产生的结果，而是其拥有真才实料。DQM的成功主要有两点：一是DQ系列的知名度。这点不说我想大家也会明白，DQ系列在FC及SFC上发售的几个作品都被堪称当时最好的游戏，就凭这点，DQM想不出名恐怕都难！这还仅是次要的，其主要的原因还是游戏本身。首先，DQM第一次将GB游戏的容量提升至16M，并且对应彩色，这恐怕是其最大的卖点！另外，本作也有一些创新的要素。怪兽伙伴的设定非常不错给人以一种全新的感觉，不过那么多怪兽也用不过来，挺麻烦的。怪兽交配的系统也很好，这样可以陪养出玩者的原创怪兽。收集怪兽也为游戏增添了不少乐趣！

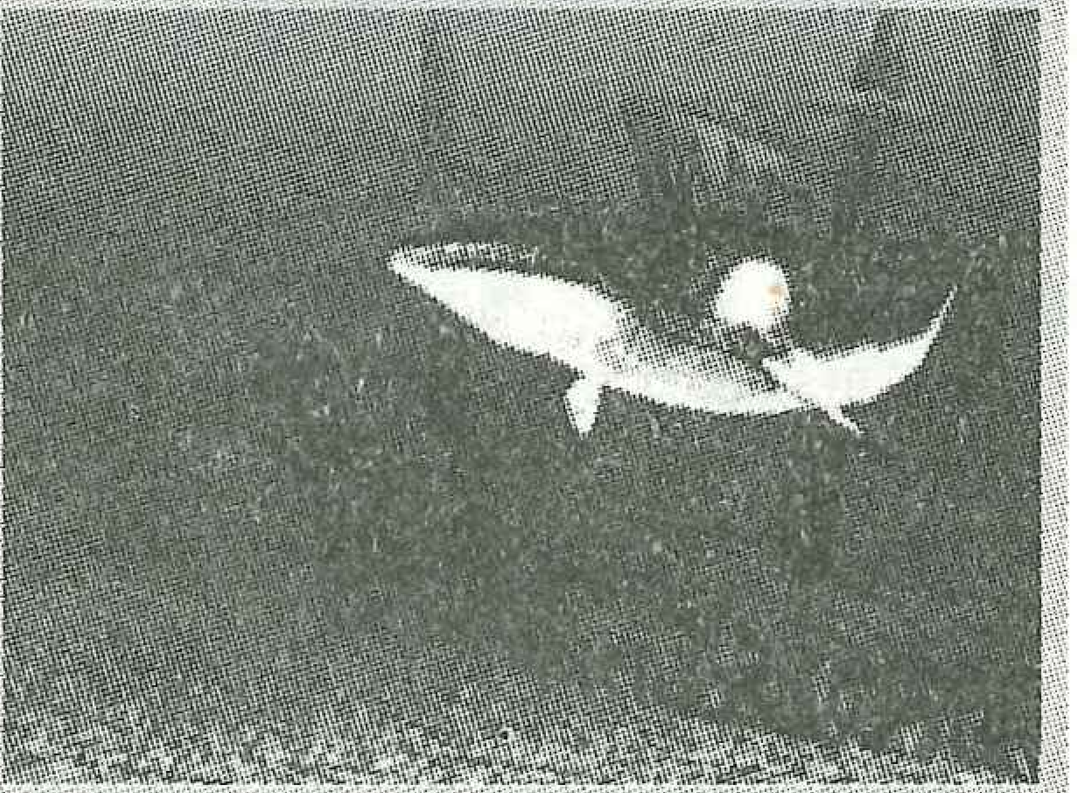
总之，DQM的发卖是相当成功的，让我们在享受乐趣的同时，期待着DQM2的发售吧。

——哈尔滨　PS2

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.67
玩此游戏时间：超过25小时	

潜水员的假日2(アクアノートの休日2)

机种 PS 厂商 ARTDINK 类型 SLG 媒体 CD－ROM



你试过驾驶着自己的潜水艇去海底探险吗？你试过在家里收集稀有的鱼类吗？你试过追踪凶猛的食人鲨吗？要想做到这些，就请试试这款十分轻松的"潜水员的假日2"吧。

凭心而论，本作在同类游戏中算是上等作品，并且从头到尾都迷漫着休闲的气氛，绝对是解除疲劳的消遣佳品。游戏中最大的乐趣还在于收集珍贵的鱼类，而且据说有400多种呢！(事实上本人只收集了不到40种)有的时候你走好长时间也不会看到半条鱼，而有的时候你想捉都捉不完！足以见游戏场景之大！

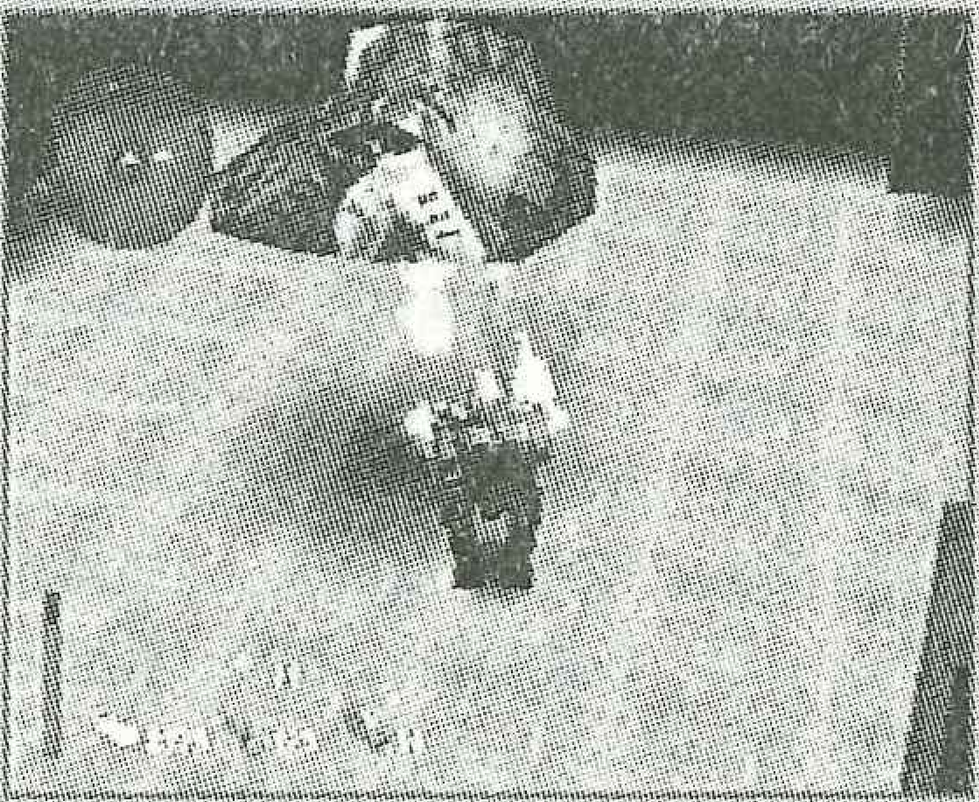
不过游戏的总体操作性较差，在原地打转的情况也时有发生，而有时会突然发现自己不知在什么地方。画面方面距离感作的较差，常常远处的景物会突然出现在你面前，叫你不知所措。

——哈尔滨　PS2

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8.5	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.92
玩此游戏时间：4小时	

装甲机动队L.A.P.D(装甲机动队L.A.P.D)

机种 PS 厂商 EA SQUARE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



好久没有玩到这么爽快的游戏了，这是我见过的此类游戏中最好的一个，EA终于开发出一个值得一玩的PS节目了。

其实你可以把它看作是3D版的"魂斗罗"，且爽快程度不次于其。可以说，只要你进入了游戏，就会无时无刻不在战斗。敌人从四面八方而来，有时还真应服不了。配合着游戏的难度，厂商为玩友安排了三种不同火力的攻击，且都比较合理。主角的机甲可以变型为战车，变身后速度大增，非常适合被敌人包围的情况下迅速逃脱。本作无论在角色设定还是音响效果上，作得都十分出色，另外画面也十分细腻，手感上有点儿像美版游戏，而火爆程度比其他有过之而无不及，读盘就更像美版游戏了——非常之慢(不过比起"装甲核心"不知要快多少倍！)

总之，本作是十分值得一玩的，希望EA以后能够推出续作。

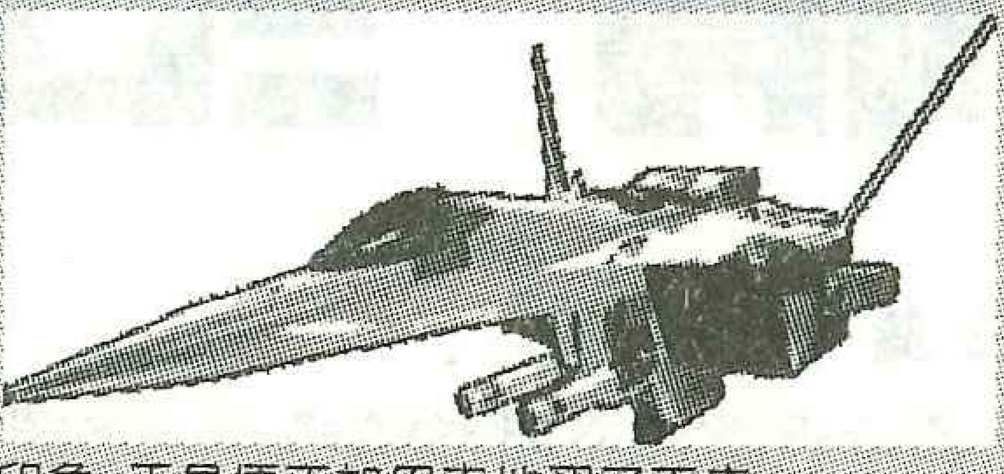
——哈尔滨　PS2

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.5
玩此游戏时间：累计50小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

星际战神(STAR IXIOM)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



所以买“STAR IXIOM”这款游戏是因为它是由 NAMCO 制作的，而 NAMCO 制作的“王牌空战”又给我留下十分好的印象，于是便不加思索地买了下来。

但是回家玩过后便有些失望了，游戏的画面做得不错，尤其是背景加上不俗的光源处理真的给人一种身处太空的感觉。因此刚开始的时候还是有些新鲜感的，但时间一长就觉得有些无聊。这是因为游戏的难度问题，游戏没有什么难度，很多时候敌机就像漂浮在太空中的什么东西，只等着你去打，很少主动来攻击玩家。再有就是雷达的问题，不知是不是在太空中不分方向，雷达上的敌机就用一小圆点表示根本弄不清它往哪个方向飞。对玩家造成了一定麻烦。此外速度感不强也是游戏的缺点之一。

我总习惯把坐舱式的飞行游戏与“王牌空战”相比，“STAR IXIOM”完全没有“王牌空战”中被敌机锁定，冲出敌机包围时的紧张感，和与敌机相互追击时的爽快感，而这两点恰恰是一款飞行射击游戏所应当具有的。

对于对 STG 有较高要求的玩家来说，这款“STAR IXIOM”就免了吧。

——玉林　王伟毅

角　色：7	操作性：7
画　面：8	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.2
玩此游戏时间：大约 10 小时	

劲舞革新版·二度混音

(DANCE DANCE REVOLUTION·2ND REMIX)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 ACT 媒体 CD－ROM

趁着 DDR 强大的声势，KONAMI 紧跟着又推出了 DDR·2rdREMIX，带动了新一轮另类游戏的狂潮。

此次的“二度混音”加入了许多新要素，曲目比前作更丰富，(其中 ALL MILSIL 模式共有 30 首备选曲目)更精彩。从系统及操作上看，本作的难度较前作 DDR 要大些，两部作品同是 HARD 级，但操作上“二度混音”却更难。且开始便可选择的 MANIAL 模式更是考验诸位的手脚速度。在进入游戏后，1P 与 2P 舞步不同也是一大改进。

特别值得一提的是本作的“换片系统”，在用二版混合启动游戏后，换入前作 DDR，就会出现 16 首二部作品中的精典曲目。

本作有相当多的名曲也是其特点。有靠足球而声名大噪的《TUBTHUMPING》，以及被徐怀钰翻唱后，被大多数非欧美流行乐迷所熟悉的《DUB I DUB》。如果你是欧美乐迷，如果你没有 PS 主机，那么本 CD 也十分适合，将之放入 VCD 机中，便可做音乐 CD 欣赏，虽说每首歌曲只有一分半左右，但却有 35 首哦！

笔者认为，本作唯一不十分完美的地方在于不能选择人物进行游戏，如 KONAMI 能加入此系统，则必将垄断舞蹈类游戏。总之，“DDR·2rdRemix”值得一玩。

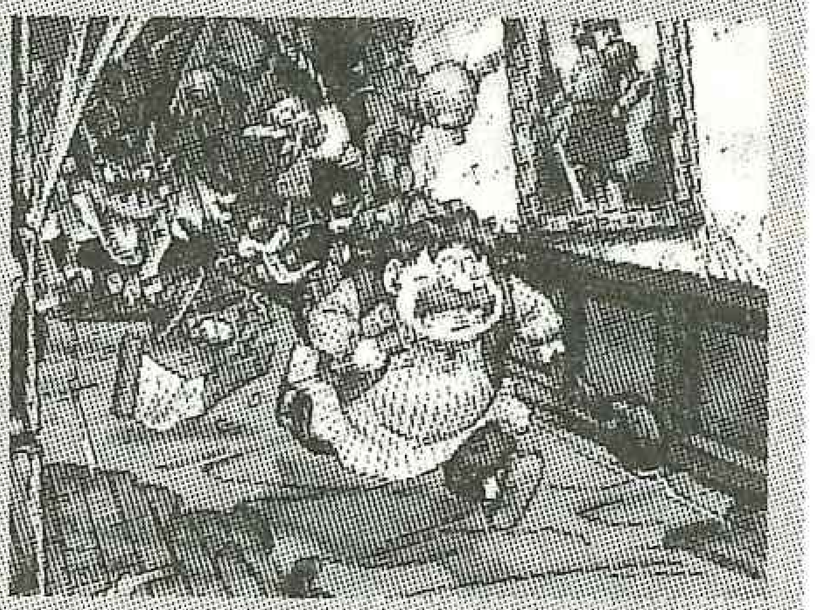
——无锡　范佳鸣

角　色：7.5	操作性：9.5
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：10	移植度：9
情　节：——	总评价：8.92
玩此游戏时间：10 小时以上	

特鲁内克大冒险 2～不可思议的迷宫

(トルネコの大冒险 2～不思议のダンジョン)

机种 PS 厂商 CHUN SOFT 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



对于“不可思议迷宫”的系列作，本人仅较熟知 SFC 的“风来的西林”。随后与史克威尔合作的“陆行鸟迷宫”的两部作品也有所接触。对于其中的卖点——千变万化的迷宫与丰富的道具却并没有什么兴趣，只粗浅理解为十分无聊的游戏。

名作系列进化，主机机能提升，PS 版本也如人所盼的发表。但，说实在的，我更对写山明大师的人设感兴趣。虽然迷宫确实够不可思议的了，但早已在“陆行鸟”中领略了其中的妙趣，而且玩得有点点麻木了。令我奇怪的是，这部名作的续篇在我这外行的眼中竟是那么的不济，根本与“陆行鸟”没法比嘛！

首选，画面太过 SFC 风格，而且像的有点过份。除了发色数与一些 CG 背景外，我实在无法相信 PS 的能力了，干脆，当玩 SFC 算了(但，不能啊!)。其次，操作上有时十分死板，不如“陆行鸟”那般“行云流水”的畅快，而且杀敌时的虚假生硬也让我丝毫体会不到乐趣所在。再次，迷宫没有新意，而且地图的自动生成也扫了我探寻迷宫每一角落的兴趣。总之，平平无奇。

标题中有 DQ 的标志实在别有用心。虽然角色统统源自 DQ 系列，但若果与人们期望中的“DQ7”相挂钩的话，多少让人不愿承认这部“DQ”外传吧？CG 倒不错……

——北京　六面兽 YF

角　色：8.5	操作性：7
画　面：7	创　意：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.3
玩此游戏时间：别提了……	

奇异的吉它(GUITAR FREAKS)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



最近没有什么游戏玩，值得说说的好象也只有这个“GUITAR”了——尽管这是一个不算太新的东西了。

我一直坚信 KONAMI 创造这些“新概念游戏”是为了同时推销滞销商品的缘故，不然一把连弦都没有的塑料吉它何以卖到 300 元的高价？不过话虽如此，玩这个游戏确实是少不了这把模拟吉它的——用了它玩起来的感觉确实是大大的不同。

由于没有弦，所以事实上是不能真的练出弹吉它的技术的，不过对节奏感的把握到确实是一种很好的锻炼，希望左手后三个手指变得灵活的朋友千万不可以错过。

然而实际游戏时又不是单单按准旋律便可以的，要想来出真正的“COOL”，在高潮的时候还真的必须把吉它竖起来才行－当然，你也可以一边作弹吉它状一边跳踢踏舞，那感觉实在是爽透了。

虽然模拟吉它的尺寸比街机要小得多，但感觉和手法是完全一样的。以 PS 的水平移植这种游戏也是绰绰有余，玩家大可以在家中苦练之后，再到街机房去尽显潇洒风流——把街机游戏搬回家，现在这个愿望算是能够真正实现了吧？

——PS 美眉

角　色：——	操作性：8
画　面：7	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：10
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：5 小时	

游戏情结

文/上海　王骏生

初到日本的时候，感觉并没有什么特别：一样的文字，一样的街道，一样的高架，一样的人流。看上去，和国内的大城市毫无区别。

在第一印象中，东京似乎并不比上海好多少，只是干净些、安静些、更绿些。

当然，这个印象立刻就被证明是错误的。

建筑和霓虹灯确乎是相似的，而且很容易建得相似。但是人却完全不同——至少对于游戏的情结，是完全不同的。

我自诩在国内也算是个会玩的，但是在日本的孩子面前，我倒成了游戏的小学生。日本人的执著和认真，不单单表现在工作上。是的，他们工作很努力，努力地象一只真正的蜜蜂。但是他们又很懂得放松、很懂得娱乐和游戏。

周末凌晨三时的新宿，灯火通明、人来人往，热闹的好象国庆节的王府井，堵车堵得水泄不通。

但是到了周一的早晨，所有人又都西装革履地开始工作，似乎谁也不曾通宵达旦的疯狂过。

工作的时候工作，玩的时候玩。说着容易，做起来难。

游戏之所以能够在日本成为一种产业，与他们认认真真的游戏很有一些关系。整个社会环境不但鼓励工作，而且鼓励娱乐。

娱乐已经是一件正大光明而且快乐的事，不需要用“休闲”之类的词藻来掩饰了。

但是这在中国行得通吗？

我们常说中国人活得累、不会玩，大环境也不允许我们玩、没有游戏意识。这是对的，但我觉得还缺点什么。

因为我们许多时候并不认真。工作不认真，玩的时候也并不认真。

短视，是我们的一种通病，也是不认真的一种具体表现。

开游戏房的、做游戏的，首先考虑的是能赚多少钱、能骗多少人。今天不想明天的事，诈到一笔算一笔。

D版不也是如此吗？今朝有酒今朝醉，明天的事，XXX（此处作者删去3字）。

至今还有不少人以“老子没钱”来拥戴“D版有理”、“D版万岁”，真是令人感慨。

穷就可以偷了？偷了就能证明你富了？

现实的情况就是，商家越短视，玩家就越吃亏，钱就越难赚，产业就越难发展。

这已经是一个危险的死循环。

上海放开了对孩子们玩街机的限制，周末周日，你现在都可以看到孩子们快乐的笑容，家长和舆论也不象刚开始的时候那么激烈了，环境真的已经变得随和。

可这能够推广吗？你能想象在一些缺乏管理的城市中、在一些阴暗潮湿的游戏房中推广这种做法的后果吗？

结果肯定是大家都完蛋，从今往后100年，谁也再别提电视游戏几个字，连我们杂志都是。

先别责怪舆论多么顽固——看看我们自己，是否一开始就做得很好呢？

认真，表现在生活中就是自律。有时很小很小的一件事，就可以看出整个人群的行为态度。

比如说，行人过马路看不看红绿灯；比如说，乘车走路的时候是否乱扔废物；比如说，在公共场所是否毫无顾忌的吞云吐雾……

我们要学的，不单单是漫画和游戏——尽管我们想发展的，只不过是漫画和游戏。

曾经与日本同行聊过早恋的话题，因为我发现日本的男孩女孩似乎从很早就开始谈恋爱，而这在中国简直是不可触及的禁区。

东瀛的同行则说，这有什么奇怪的？如果现在不让他们玩这种纯情的游戏，你还指望什么时候？长大以后的爱情，还会象现在那样纯洁和难以忘怀吗？至于游戏也是一样。现在不让孩子玩，难道等到头发白了再说吗？

很有道理，不是吗？

但日本的学生受到的又是怎样的管理和教育呢？如果我们的孩子在生存游戏中能够战胜他们的话，也许这禁区早已不是禁区。

让妈妈的宝贝孩子在深秋的寒风中穿着短裤短裙上学、替妈妈捶背洗脚，在今天的中国还只是一个梦吧？

唉，中国人难解的游戏情结。

情节为主，音效与画面为辅

——浅谈音效与画面在游戏中的重要位置

文/内蒙古根河　杨国峰

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

一想到音效与画面，就会促使我们想到史克威尔公司的《FF》系列、NAMCO的《魂之利刃》等大作。那无与伦比的音乐效果，细腻的画面，不论是玩过的，还是看过的，都不会忘记那一幕幕惊心动魄、感人肺腑的CG动画和听到就使人精神振奋的音乐。

就目前世界游戏业的发展方向来看，每一种类型的游戏都有各自的发展趋势，唯一相同的一点——音效与画面都逐渐华丽、丰富起来。首先，我们来看一看RPG型的游戏。RPG游戏人所共知最注重的是情节，而音效与画面是作为辅助的工具，使情节更吸引人。情节加音效加画面，三位一体，这固然好，但这只是对于那些懂日文，懂英文等外语的玩家而言的。尤其是日文，这不用多说，日本是世界上最大的游戏王国，而我们玩的大多数游戏都是日文对白，日文说明，日文……对于像我们这样只能靠中文与日文通用字来理解浅解浅显的意思的玩家来说，除了从攻略中得来情节，那唯--的途径就只有从音效和画面中取得了。就拿《FF Ⅶ》中赤红十三与亡父会面的那一幕来说吧，赤红十三在山崖下那撕心裂肺的痛咋嗅(“痛哭”好像不太贴切)，震荡山谷，这是音效；紧接着，赤红十三那变为塑像的父亲便在孤独的高崖上流出了晶莹的象宝石一样的眼泪，这是画面。音效与画面就这样由史氏公司的巨匠们完美的溶合在一起，玩家马上就会感受到那种悲凉的气氛。

音效和画面不仅体现在情节上，在RPG游戏的打斗场面中一样伴演着重要角色。一个个变幻莫测的魔法，一只只所向无敌的召唤兽都在紧张、刺激的乐曲中华丽地登场，显示自己特有的魔力。

在RPG游戏中是这样，在《生物危机》、《寂静岭》这样的AVG型游戏中，音效和画面更是不可缺少。在AVG游戏中玩全是依靠音乐效果与画面的效果实现恐怖效果的。《生物危机》中形象恐怖的僵尸忽而伴着沉重的脚步来到玩家面前，忽而破窗而入给玩家的心理承受能力来个小测验。玩家作出的第一反应便是开枪，随后便是心率加快，这也是随着剧情的发展，音效与画面为玩家带来的快感觉。《寂静岭》中漫天的雾给我们的印象最深，可见度很低，这就使玩家更集中精神，更心惊肉跳。

除了前两种受玩家庞爱的游戏之外，还有一种类型的游戏——FTG，对战类游戏也很受玩家青睐。玩家可以尽情地通过激烈的打斗画面，富有挑战地尖叫声泻泄心中的不满，实现理想中打遍天下无敌手的英雄形象。在FTG游戏中，完全是通过人物的动作画面，激情的音乐(音效)来实现游戏的趣味性的。玩家可以尽情地享受音乐，欣赏画面。渐渐进入人机合一的境界，这时画面与音效也就达到了预期的目的。

以上这三种类型游戏显然都离不开音效与画面，不用多说，其它类型游戏当然是同“病”相连了。因为它们都是电视游戏，都是利用荧光屏这一媒界，将欢乐与刺激带给玩家的，当然少不了画面。

说到这里我又想起了王菲的一首《eye on me》，歌声将游戏中的情节都集中到了乐曲中。“音乐是没有国界的”，所以音乐无论在什么地方都可以表达喜、怒、哀、乐。同样，人物说话的声音，吼叫声也都可以说明他的心情。所以，游戏中少不了音效。

总而言之，游戏只所以那么丰富多采，那么美丽动人，那么悬念叠出，那么惊心动魄，那么……除了情节，最重要的就是音效与画面。

编者按：很多玩友在写游戏评论时，往往过于介绍游戏的内容，比如有怎样的模式可以选择，选了之后应该怎么玩等等，使评论变成了游戏介绍。其实，评论应该有评论的写法，要论，而不要叙述。写写对于游戏的认识，好在何处，不足在哪里。这样才能够使评论具有深度，登用的机率会更大。再说一次，增强大家的印象。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、我们有资格指责中国游戏业吗
2、游戏正向成人化发展
3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

“游戏新闻眼”特别版

一月新闻焦点

编者按：从本月开始，“游戏新闻眼”栏目增加“一月新闻焦点”部分，将游戏业界一个月间发生的大事简要介绍给大家。由于本刊的制作周期是从每月中旬到下月中旬，所以大家在11期杂志中只能看到从9月中旬到10月中旬的东西。本期由于“游戏新闻眼”栏目中版面有限，所以暂借GAME BAR一块地方。

★9月13日，SCE公布新一代游戏主机PS2的具体发售日期，及性能和外设。(上期和本期有详细介绍)

★任天堂与KONAMI联手开发GAME BOY的后继机种。(上期介绍)

★美国世嘉总裁于美国发售DC前夕被世嘉罢免职务。(上期有详细介绍)

★9月17日，99年秋季东京游戏展开幕，历时两天。(本期有详细介绍)

★NAMCO公司成立专门制作VIDEO GAME的子公司。(本期介绍)

★任天堂新主机将采用可写DVD。(本期介绍)

大墙画廊



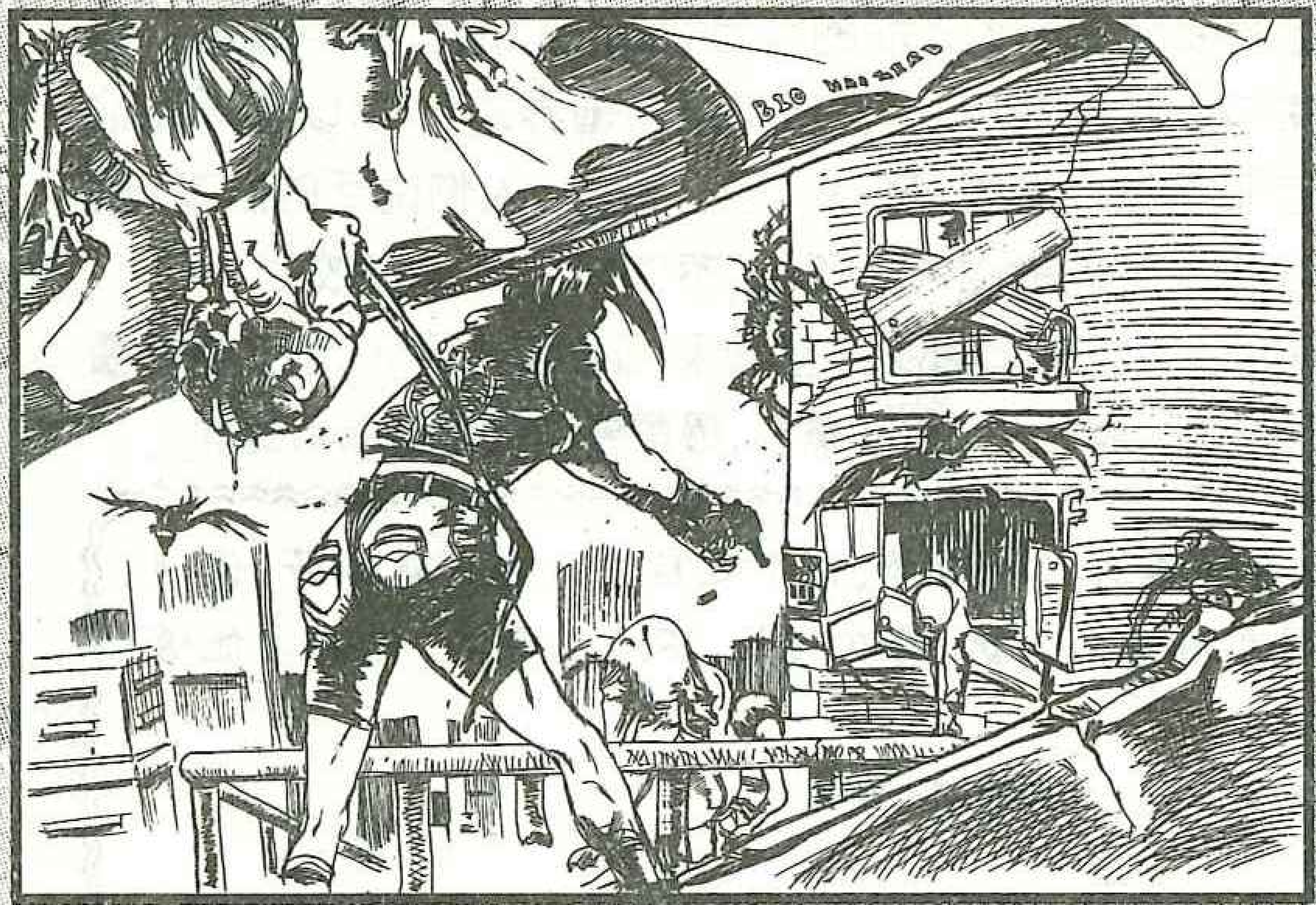
▲《A NEW MISSION》 上海 张卿

◀S：这支特种部队究竟是在执行什么新使命呢？
P：相信DANIEL也憧憬自己成为一名雇佣军人吧！
(『廊POWER』:★★★)



▶《心中的勇者》 江苏洪泽 寂光

▶S：不赶潮流扛超级大刀而去拿把枪刀哦！
P：背景有些天神村可爱的影子。
(『廊POWER』:★★★☆)



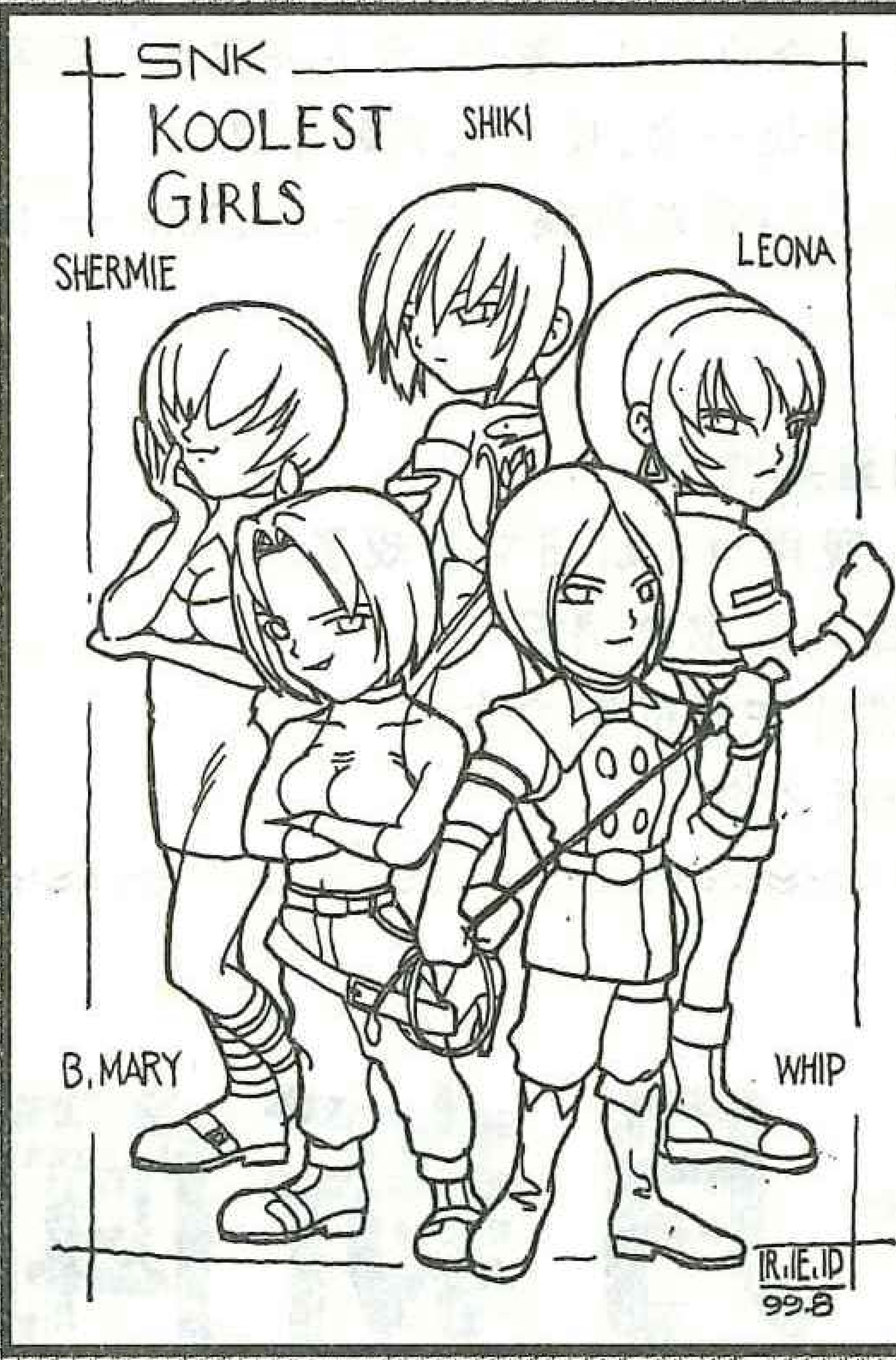
▲《生化危机》 四川南充 漫画鱼

◀S：但愿浣熊镇的这般情景永远不出现在地球上。
—P：《BH》如果出个方块版本，你说好不好？
(『廊POWER』:★★★★)



▲《今次大件事》 佛山 孔龙

▶S：哇，名头不小啊！"Yu Yu Fans无限公司"。
P：究竟这"大件事"是什么事呢？
(『廊POWER』:★★★)



▲《酷GIRLS》 北京 R.E.D

▲S：无限珠版的酷妹妹是你的至爱哦！
P：99中WHIP的动作真是可爱！
(『廊POWER』:★★★☆)



◀《豪血寺一族3》 南宁 韦国

◀S：拉瑞赶紧去找"阿诺"比一比谁更"健美"吧！
P：现在此系列游戏好象销声匿迹了啊！
(『廊POWER』:★★★★)



▶《相约99》 福州 黄冲

▶S：结果在99KOF中大门消失得无影无踪啦！
P：人物的脸庞好象都是浓眉大眼，一个模子刻出来的？
(『廊POWER』:★★★)



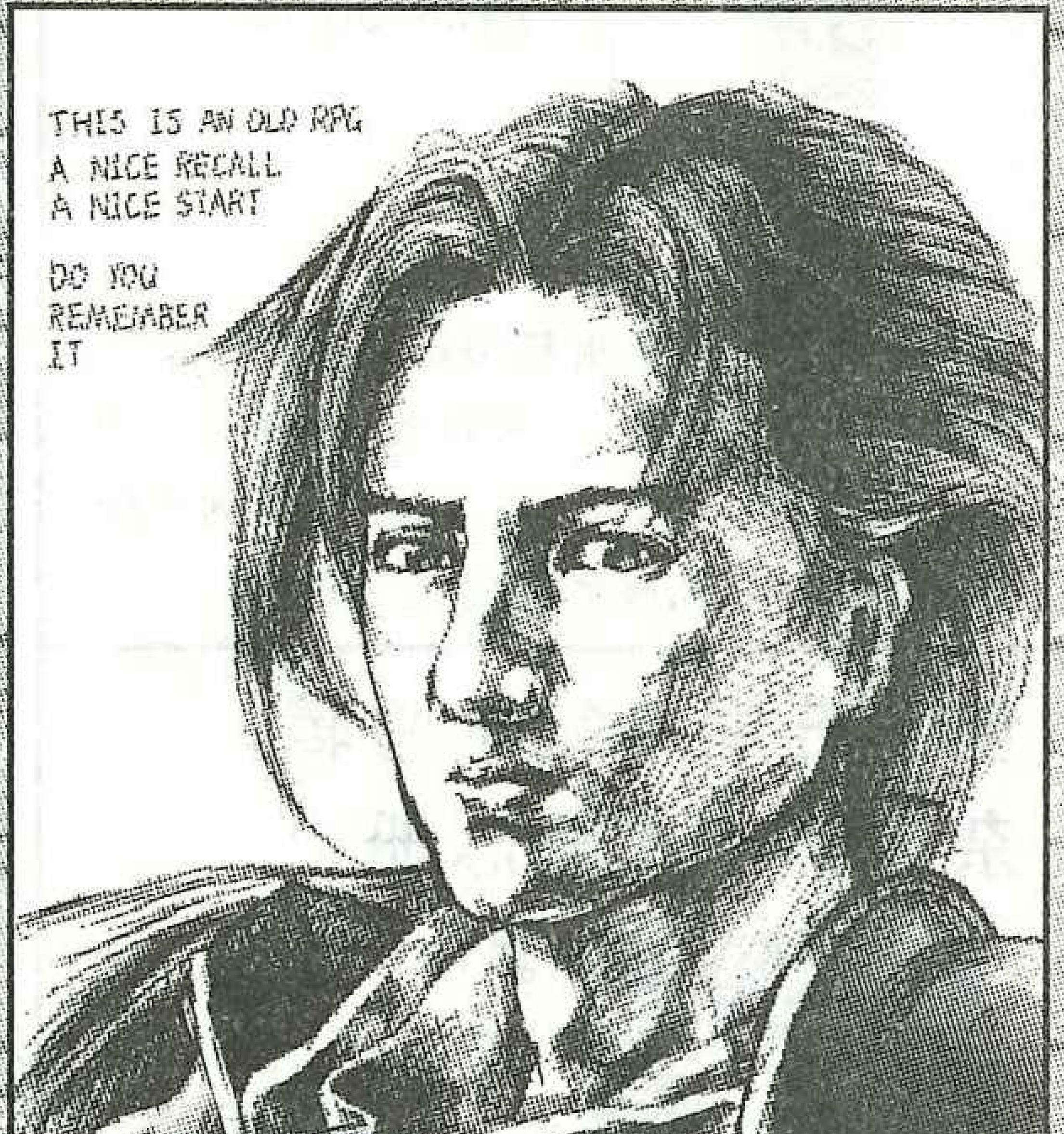
◀《机迷小涛之天外来客》 广西融水 蝈蝈

◀S：不要说是天外，地球上有如此大的GB也够夸张的啊！
P：GB都如此BIG，要是街机的话……（『廊POWER』：★★★☆）

▶S：不知火一族中要么是天仙，要么是魔鬼。
P：我要与舞一起就是美女与帅哥了（不许吐！）。（『廊POWER』：★★★★）

▶《SNK格斗系列之美女和野兽》 内蒙古 于大明



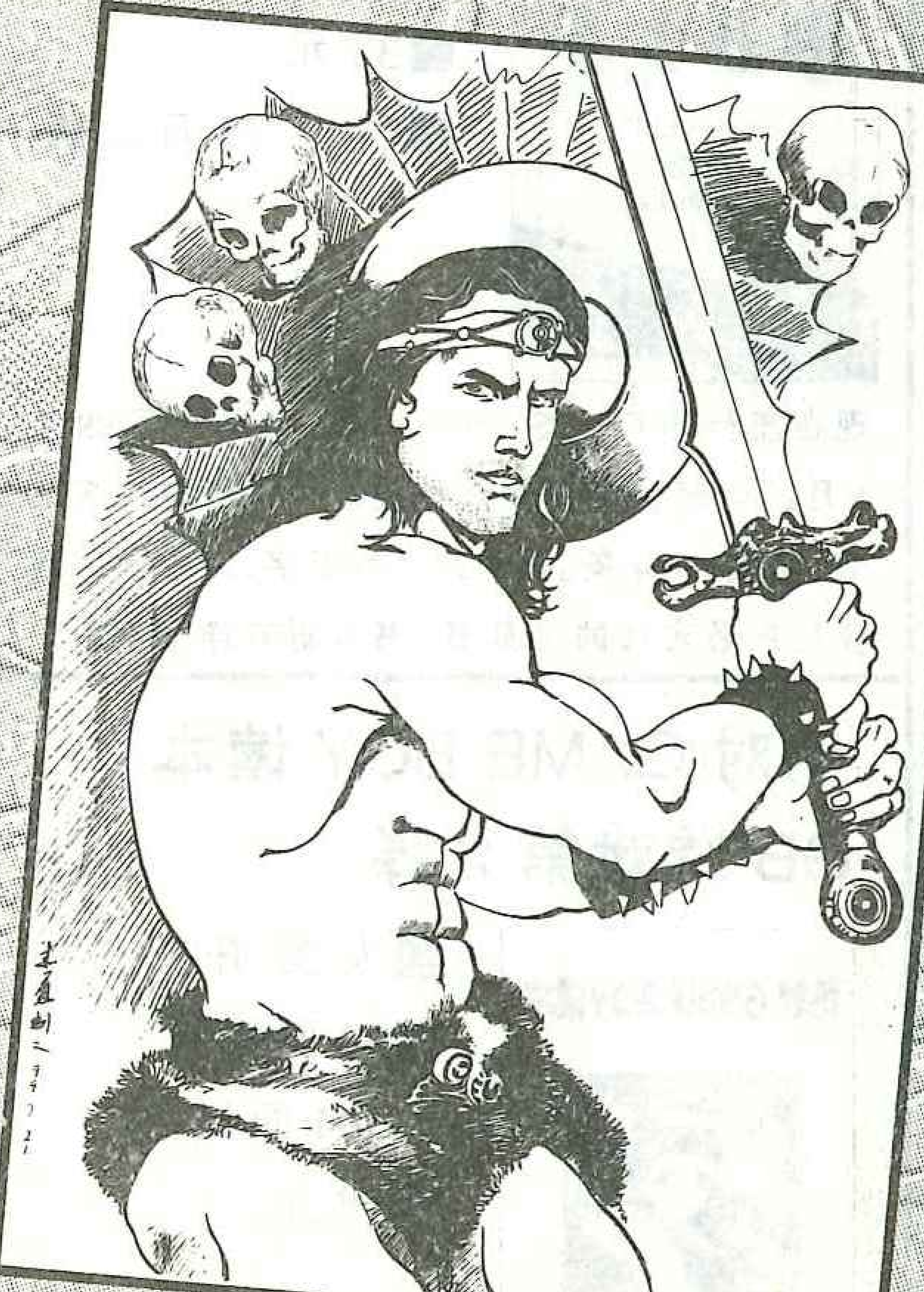


◀《无题》 青岛 王毅鹏

◀S：这是《梦幻之星》中的人物吗（猜错了别怪我哦）？
P：人物缺少一种霸气，隐约显露出他温柔的一面。（『廊POWER』：★★★☆）

▶S：你不会是以“阿诺”的一部电影作为蓝本的吧？！
P：让我不由想起《剑风传奇》中的肆队长。（『廊POWER』：★★★）

▶《无题》 山东 李志勇



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 启



◀《METAL SLUG之出千》 乌鲁木齐 付强

◀S：搞不懂她究竟怎样出千的啊？
P：又有一把大菜刀，好酷！（『廊POWER』：★★★☆）

▶S：一副模特的模样，哪个品牌的代言人呢？
P：有种纳粹女军官的感觉，她冷血吗？（『廊POWER』：★★★★）

▶《98格斗之王》 自贡 黄强



THE REFERENCE BOOK FOR GAMER

游戏玩家参考书

'99秘技宝典
史上最强游戏工具书



- 大32开
- 130万字
- 32元
- 11月15日出版

现在流行的GB、PS、SS三机种，自发行至99年5月的全部游戏简介及秘技。共收录游戏3769部，秘技4994条。全书约130万字，为中国游戏业规模最宏伟的工具书。书末附有详尽索引。

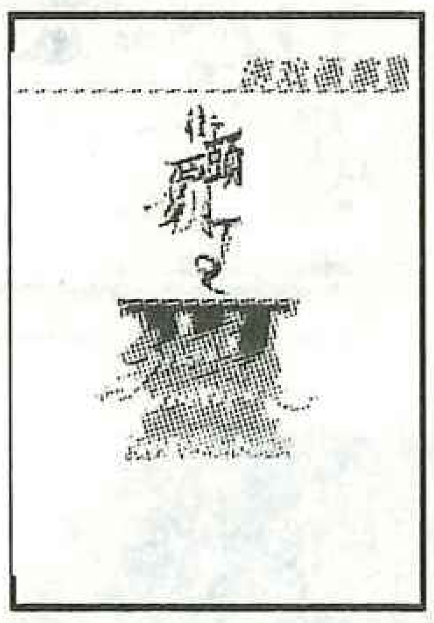
秘技宝典(完全修订本)
百万字的权威工具书



- 大32开
- 528面
- 17元

传统三机种FC、SFC、MD游戏简介及秘技全员收录，实用性很强，玩家必备的工具书，528面105万字仅售17元，绝对超值，淡黄胶版纸印刷，别具一格。对怀旧玩家的体贴。

游戏画集
《街霸3》人物、场景设定



- 国际16开
- 120面彩页
  16面黑白
- 28.50元

收录著名格斗游戏《街霸3》场景及人物设定，画风诡异，别具一格。人物均为中国读者所熟悉，印刷精美，为国内第一本具国际水准的游戏画集极具欣赏，收藏价值，本书超值。

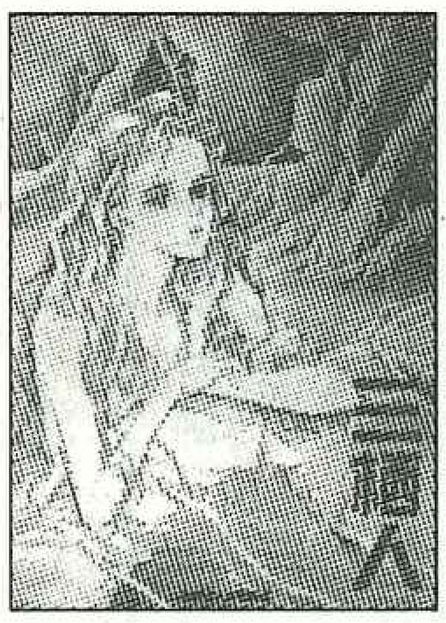
绝对GAME BOY读本
GB游戏第2弹



- 大32开
- 32面彩页
  304面黑白
- 18元

89—99年721部游戏全部收录，GB名作100部为日本权威杂志推介，为GB无家指路明灯。十几部GB攻略详实可靠，彩页介绍GB及WS游戏丰富多彩，GB玩家不可不备。

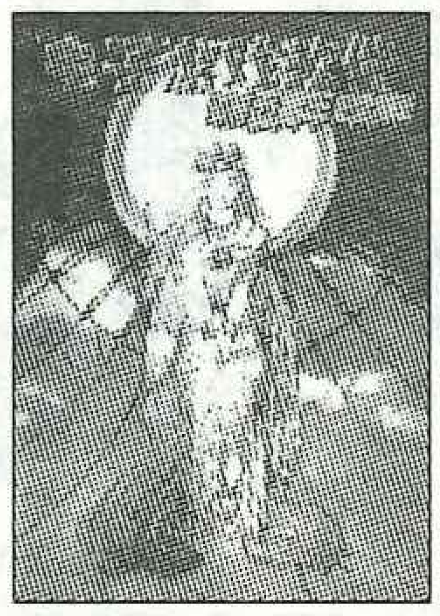
三栖人
漫·动·游戏迷的宝库



- 16开
- 108面彩页
  120面黑白
- 24元

继热卖的《MAGLC地带》后推出的又一青少年流行文化大作。以日本漫画家及其作品介绍为主，对动画、游戏、举办等涉及青少年流行文化的领域做了精彩而详实的介绍。

创刊五周年纪念特辑
杂志第一本纪念册



- 16开
- 80面彩页
  120面黑白
- 22.50元

杂志创刊五年史及20世纪世界游戏发展史，是了解游戏业历史及杂志史的权威读本。《乌鸦的叫声》讲述杂志早期创业史及停刊事件等，编辑寄语、流金岁月感人至深。

精彩游戏玩家工具书回放

有些图书的生命力是永恒的，不会因时间而失色，下面就为玩家推荐几本经典参考书。

书名	内容评介	定价
MAGIC地带	漫画、动画、游戏迷相互交融的乐园，神奇的国土。	24.40元
GAME BOY特辑	第一本GB游戏专辑，印刷6版，至今仍为权威读本。	14.00元
都市流行	青少年街头文化集大成。比酷，我说了算！	25.00元
都市流行(秋季版)	最流行的服饰、手表、随身听、运动鞋都在里面。	19.80元
98上半年合订本	多乎哉！不多矣！	28.00元
96下半年合订本	情人老的好。	28.00元

注：凡邮购以上图书，每本须另加邮费2元整。

99年上半年合订本



- 16开
- 近500面
- 28元

除广告外99上半年杂志内容全部收齐，保存精选彩页36面。业界新闻、厂商介绍、业界评论、游戏攻略、游戏评介，一览无余，平版印刷、胶订，收藏阅读佳品。

緊急速報



令人心动的续作今冬登场

心跳纪念品2

让游戏的主角成长、与心仪的女孩约会……“心跳纪念品”系列所展现的就是这么简单的内容，却也吸引了大批的支持者。现在就让我们持续这股狂热来迎接“心跳纪念品2”吧！

PS	厂商：KONAMI　类型：SLG
	媒体：CD-ROM×5　发售日：99.11

为您发表传说中的“续篇”！

8月6~8日，KONAMI在东京新宿举办了一场“心跳纪念品5周年纪念活动”。在活动中，不仅公开了最吸引玩家目光的“心跳纪念品2”的部分画面，现场更有角色精品以及目前游戏企划阶段资料的贩卖……一切都足以满足玩家的好奇心喔！

游戏容量居然要5片CD



女主角

阳下 光

Hinomoto Hikari

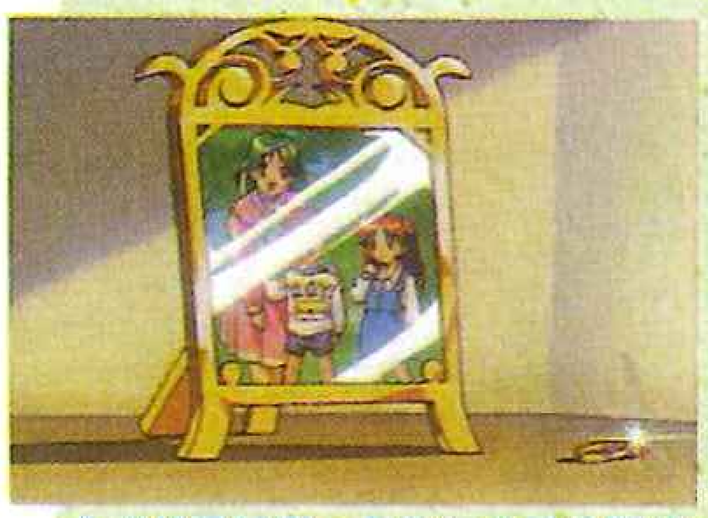
主角的青梅竹马。自幼时主角搬家后，两人就没再联络……一直到响野高校两人才再次相见。是位个性开朗、活泼好动的女孩。兴趣是骑自行车，生日是6月25日，巨蟹座。



↑当天活动会场聚集着众多“心跳纪念品”系列的死忠支持者。每人都在期待“2”的推出。



抢先公开！“心跳纪念品”5周年纪念活动！



↑光的房间里，有张与主角合照的照片。身边的女孩是谁呢？



→响野高校前，有个圆形的拱门。

女孩们，你们在想什么呢？

以下就为您介绍部分的开场动画

趁着“心跳纪念品”推出5周年，现在我们就为您介绍其续作的开场动画。在这些片段画面中，最引人注目的就是女孩们抬头望着“传说之钟”这个画面了。究竟耸立在响野高校校园中的钟代表着什么意义呢？



↑矗立在响野高校内的传说之钟，似乎隐藏有某个传说……



↑女主角一光，正步步地走向响野高校。她身后的樱花真是美啊！



↑抬头望着钟的光，此时光的心里在想什么呢？



←站在大钟下的女孩们，在这些女孩中，谁会令主角心动呢？



真魔装機神 PANZER WARFARE

真·魔装机神 装甲之战

现在为您介绍的是在“超级机器人大战”系列中玩家熟悉的作品，以“魔装机神”为中心的战略RPG。您一定要仔细鉴赏喔！

PS	
厂商：BANPRESTO	类型：S·RPG
发售日：预定99年11月	其它：对应振动手柄

以“超级机器人大战”系列中的原创机器人“赛巴斯塔”为主角！

在集合过去许多著名卡通动画，使众家机器人齐聚一堂的“超级机器人大战”系列中，唯一以原创作品登场的便是“魔装机神赛巴斯塔”。现在描写有魔装机神之称的机器人为主的故事剧情，以S·RPG类型的游戏登场亮相了！

不过可惜的是，主角由过去玩家们所熟悉的“玛沙奇”变成了新一代的主角——凯格·科尔兹·菲尔迪南。从他进行魔装骑士最终的试验开始，故事已盛大地展开……



→具有操纵魔装机神才能的年轻主角——凯格。

深奥的世界观



↑本作的世界观与“超级机器人大战”中提到的相同。

与魔装机相关的崭新故事！



→为了成为「超级机器人大战」外传的作品，会话和战斗场合的讯息也完全更新。

故事简介 STORY

主角是一位具有操纵魔装机神才能的18岁青年。他同时也是少数“魔装骑士”操纵者中的候补生，正面临最后的试验。而就在进行击倒石像鬼的试验中，突然遭到人称“达岛斯的魔物”的怪物的袭击。为了保护来不及逃走的同伴们，凯格便向怪物挑战。就在这时，魔装骑士队的队长——阿尔玛，从天空降下来……



这就是开头的卡通动画！！

登场角色的介绍 CHARACTORS



主角

凯格·科尔兹·菲尔迪南

赛巴斯塔的驾驶员。从小就梦想成为魔装机神的驾驶员。在周围人的眼中是一个奇怪的人。



女主角

阿尔玛·科尔兹·卡莉娜

巴鲁兹菲姆西方骑士队的队长。她所操纵的魔装机“卡瓦依鲁”是一架具有压倒性力量的机体。

主角的爱机

赛巴斯塔

凯格乘坐的风之魔装机。和在“超级机器人大战”系列中登场的机器人比较起来，设计上有些不同。





使用六角形的格子更显战略性的地图!

对于S·RPG游戏而言，最重要的要素就是战斗系统了。在这次作品中，魔装机的变形和精神指令等因素都继承了“超级机器人大战”系列的系统。但是在战斗地图上，却使用了可以同时让6只机器人一起攻击1个敌人的六角形方格。这一点就跟过去系列不大相同，但是玩家们却可由此体会到新的乐趣。

此外，在战斗场景登场的机器人们，都会以3D多边形的样子来呈现，相信在进行游戏时，玩家一定可以更深刻地感受到临场感。



↓因应战局的情况来使用攻击的技巧，这正是本系列的魅力之一。





↑→以熟悉的指令来进行战斗。

系统篇“超级机器人大战”

以六角形方格表示原野地图!



↑←视点是采用由斜上方往下看的角度，玩家们别忘了随时确认机体所在场所的地形效果。

也可以在地图上进行战斗!



↑玩家们可以将战斗画面切换成不会进入战斗动画的设定，在第二回战时，是相当便利的系统。

游戏中安排了丰富的剧情事件!!



↑→在战斗中同伴间也会进行对话，使得游戏更具战场气氛。

POINT 5 充满临场感的战斗!

在这里玩家们可以看到冒险中的主角所仰赖的魔装机“赛巴斯塔”的战斗画面!而在和敌人战斗时，通常攻击和必杀技并没有区别，敌我双方的机体都变成以3D多边形来表现。

除此之外，若是使用了能够给予敌人相当大损伤的攻击技……这时，画面便会插入驾驶员的脸，并且说出极具魄力的台词，使得整个游戏玩起来就象是在看卡通一样。



↑→驾驶员的表情会大量地插入画面，这时是要以必杀技来攻击敌人。

以必杀的一击来决胜负吧!



开始了……与石像鬼的战斗



↑这是与石像鬼的战斗画面。在画面上方，出现在HP槽旁边的数值有什么样的含义呢?



随着状况而改变的表情



↑→因应各种场合，驾驶员的脸部表情也会有不同变化。



←各个角色乘坐着各式各样的魔装机，攻击方式也会有多姿多彩的变化!

緊急速報





←新赛道登场了，玩家们可以尽情的尝试，赛道包括以日本风景为背景的赛道及夜间的湾岸赛道等九个赛道。

山顶极速G
峠MAX G

与其说“山顶极速G”是一款“赛车”游戏还不如说它是一款“攻击”的游戏，而这款游戏的一大卖点便是在计时模式上。而过去这款游戏的精髓，也就是一对一的胜负之争，也成为这次游戏的基本要素，同时这回无论是在画面、操作性、系统上也都有了相当的改良，相信喜爱赛车的玩家们，也会对可以亲自调整赛车的设定爱不释手。

山路对于喜爱速度的人来说有如圣地一般，而“山顶极速G”便是可让玩家享受山路竞速的最新系列作品，在这里可享受到其他赛车游戏所感受不到的刺激。

PS	厂商：ATLUS/CAVE　类型：RAC
	媒体：CD-ROM　发售日：未定

在山路中的计时竞速胜负！



Grade Up 加强改良的游戏



↑说到这款游戏，这台TRUENO通称“86”的车相当有名。



↑被称为日本国内最强的赛车GTR，通称“32”。



↑真实的敞篷跑车，是个相当受到瞩目的车种。



↑目前相当受欢迎的丰田跑车，在日本的广告中相当有名。

人气的最新赛车50台实名登场

在前作中无法实现以实名来推出车辆的要素，这次终于得以实现。在这款游戏中，获得七家厂商（铃木、SUBARU、丰田、日产、本田、马自达、三菱）的允诺，游戏里所登场的车辆全部以实名登场。其中收录的赛车包括“阿尔迪兹”、“S-2000”等五十多台99年新登场的跑车，同时还收录了由玩家投票所选出来的人气车种，以后我们还会陆续为大家介绍相关的讯息。

以成为高速过弯之王为目标！

这款游戏有计时及高速过弯两种排名方法。计时排名是单纯地以玩家们跑完全程的时间顺序来进行名次的排行；而高速过弯是将赛车中玩家一共进行多少次高速过弯的次数加以具体化，以此来排名的方法。因此，玩家们在游戏中除了可以挑战自己的极速外，还可以利用过弯的技巧来胜过对手，以成为赛车高手为目标。



↑路面上残留的胎痕，连续高速过弯便是以此来赚取高分。



高速过弯显示器

在进行高速过弯时会增加，没有时则会减少。



高速过弯点数

当高速过弯值全满时，这里的点数便会增加。



↑→难易度颇高的“RED LEAVES”赛道，高速过弯也有效喔！

充满美丽枫叶的赛道



连各个细节都真实地重现出来！

由于登场的车辆都是以实名登场，因此车辆的设计也相当忠于原厂的设计。举例来说，玩家们可以看看在重播画面中的“FD Rx-7”，玩家可以亲自操作这款叫做里多拉克达布鲁的前灯，由此可看出开发小组在制作游戏时非常地用心。

→这是打开前灯之前的画面，此时附近相当昏暗。





←在打开大灯的瞬间可以感受到那种真实感，可以试着重播看看。

在“山顶极速”里感受重力！

游戏模式介绍

在这回的作品中一共收录了三种模式，其中最基本的便是“王者挑战模式”。在这个模式中，玩家们可以自由地挑选一台赛车，然后与竞争对手挑战，而且敌车的等级也会随着玩家所选的赛车等级而改变。除此之外，玩家们也可以在对战模式中享受一下前作里所没有的故事模式所带来的不同乐趣喔！

对战模式

在进行赛车游戏时，如果老是以电脑的赛车为对手将很容易令人感到厌烦。而在对战模式中，玩家将可邀请亲朋好友一同挑战彼此的实力，尤其是这款游戏的计时模式更是值得大家好好彼此挑战。这时对战的画面以上下分割的方式呈现，左右宽广的视野让人在赛车时毫无障碍感，大家可以向真正的赛车高手挑战。

86对FTO



↑以十圈来决定胜负，前面的86与紧追在后的FTO，想要强行进入内圈的FTO能够如愿地超越吗？

↓对战时可以选择自己喜爱的视点来玩，上面为驾驶员视点，下面的MAZDA Roadster为以后方视点来游戏的场景。



故事模式

这款游戏的故事模式将以独自的世界观来展开，虽然这模式自从第一代就有了，但是过去的故事模式让人感觉到只是不断地挑战各舞台中所提出的条件，以此来磨练技术的要素之外，玩家们还可以在这个模式中体验到各种情境及游戏故事所带来的乐趣。此外，故事内容还有许多分歧，也有许多不同的结局。



←与主角有关的角色们登场，难道……他们也是赛车狂吗？



竞争对手陆续登场！

→故事的分歧以选项的方式来呈现，赛车的胜败也会影响剧情发展哟！



→各个对手都拥有自己的个性，同时还有女性的赛车狂呢！







西遊記

“西游记”这部家喻户晓的童话故事，曾经在电影、电视、漫画、电玩等各种领域上出现过。而这次的登场角色更多达80人以上，就让我们来看看他们大展身手吧！

PS	厂商：KOEI　类型：S・RPG
	对应：PDA、振动手柄　发售日：99年秋

家喻户晓的故事

这是一款由光荣制作，取材自中国传奇小说“西游记”的SRPG游戏。在游戏中，玩家将扮演德高望重的僧侣“三藏法师”，要和徒弟——孙悟空等一同前往天竺（今印度）取经。在漫长的旅途中，除了要和攻击您的妖魔鬼怪战斗外，还有许多曲折离奇的故事情节等着您去体验。而本作的战斗是在3D表现的原野地形上进行，加上各种五花八门的魔法攻击，绝对会让您大呼过瘾！赶快来看看以下的介绍吧！



↑三藏法师和孙悟空相遇的事件场面，自此将展开漫长的冒险之旅。

↓这是进行战斗的原野，攻击和防御都必须考虑到地形的高低差。



整体地图就是这样的感觉



←这就是整体地图，地名通通是汉字，玩家要在这地图上决定下一个目的地。彻底地将从中国到天竺这段漫长冒险之旅的神秘气氛提升到最高点。

为各位介绍：登场角色＆剧情故事

三藏法师

16岁时即奉观音菩萨之命，踏上前往天竺的旅程。个性开朗活泼，擅长回复系法术。在游戏开始时可选择男性或女性。

女性版



男性版



孙悟空

外表象15岁的少年，实际上已有800岁。心直口快，行动力超群，战斗当然少不了如意棒喔！



从石头里蹦出来的孙悟空，因屡犯天条而触怒天庭，和诸神展开斗法……但终究逃不出如来佛的手掌心，被封在岩山下悔过五百年。五百年后，欲前往天竺的三藏法师正好路过，救出悔改了的悟空，并在他的头上嵌上金箍咒……于是，一行人便浩浩荡荡展开取经之旅……以上便是原作的故事内容，不过本作到了天竺后还有新创的剧情故事，而旅途中也会加入不少改编的情节，敬请玩家密切期待！

顽皮猴子前往天竺的冒险之旅！



→抵达某个村落，此处备有各式各样的设施。



←进入道具屋，记得购买必要的道具。

在战斗方面不光是能直接攻击，还能使用卷轴施展魔法——只须将各角色能装备的道具丢出，即可使用。此外，我方的同伴能在一定时间內变身成“神兽”，而此时的力量将远超过平常的状态，能用強大的力量攻击敌人。另外，三藏具有召唤強大的“神将”到原野的特殊能力，可在一定时间內提供我方相当大的支援效果。以下将为各位公开数种法术和孙悟空的神兽变化。

具有压倒性的强大力量 彻底毁灭所有的敌人！

炎車陣 —以炎之圆阵烧尽敌人

←↓在自身的周围集结炎之原素，以灼热的火焰画出火环，然后……





敢碰老子的话就试试看！



烧吧！烧吧！吞噬一切的火焰

←将聚集在周围的敌人烧成灰烬！每种法术都有具有效范围，因此在使用前必须考虑清楚。

天瀑布 —引天河之水从天而降





↑→从天上召唤天水，以有如瀑布般的急流淹没敌人。

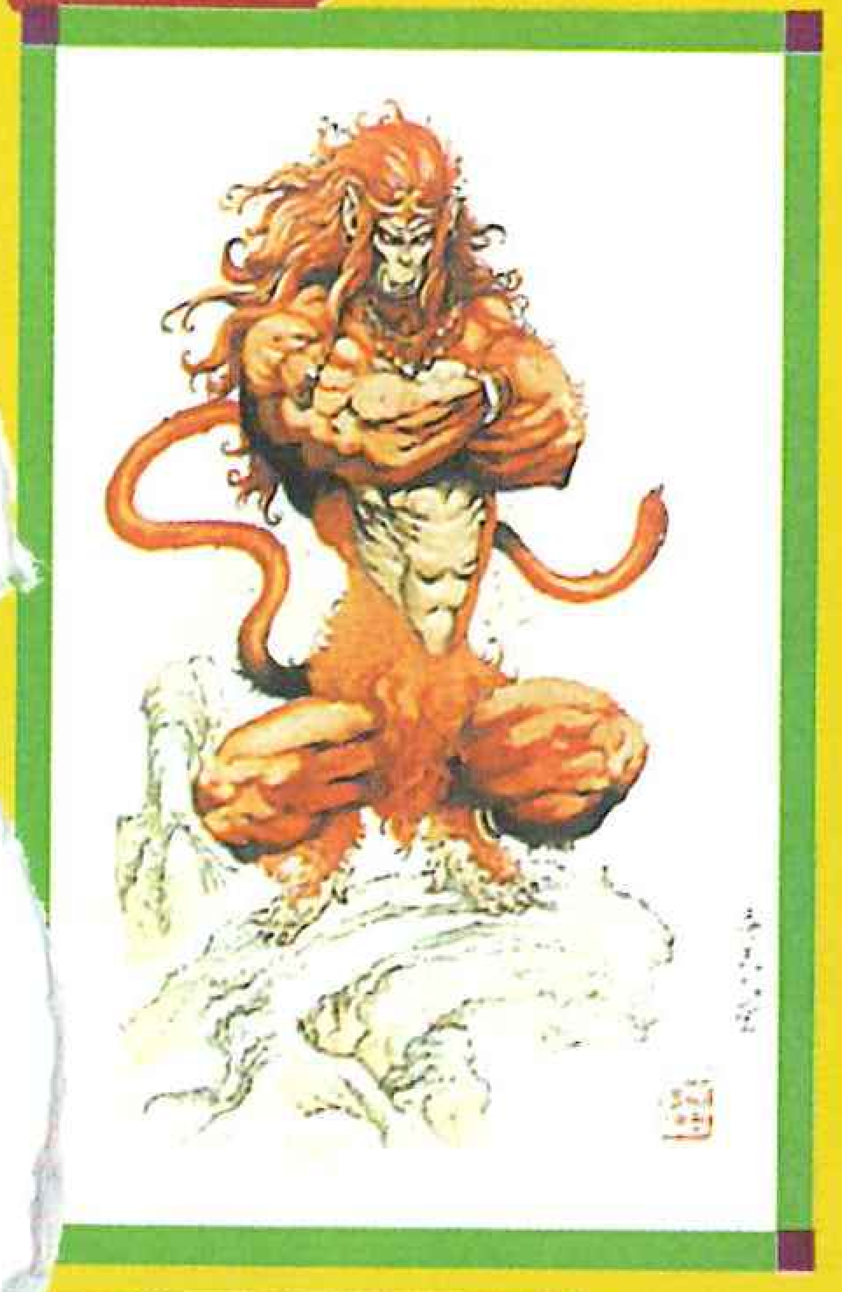
瑠華咲 —用蝶之舞迷惑敌人





↑→纷飞乱舞的彩蝶迷惑敌人，使敌人投靠我方。

神獣変化 —变身成齐天大圣



齐天大圣

孙悟空变身的模样，具有火属性，擅长广范围攻击。

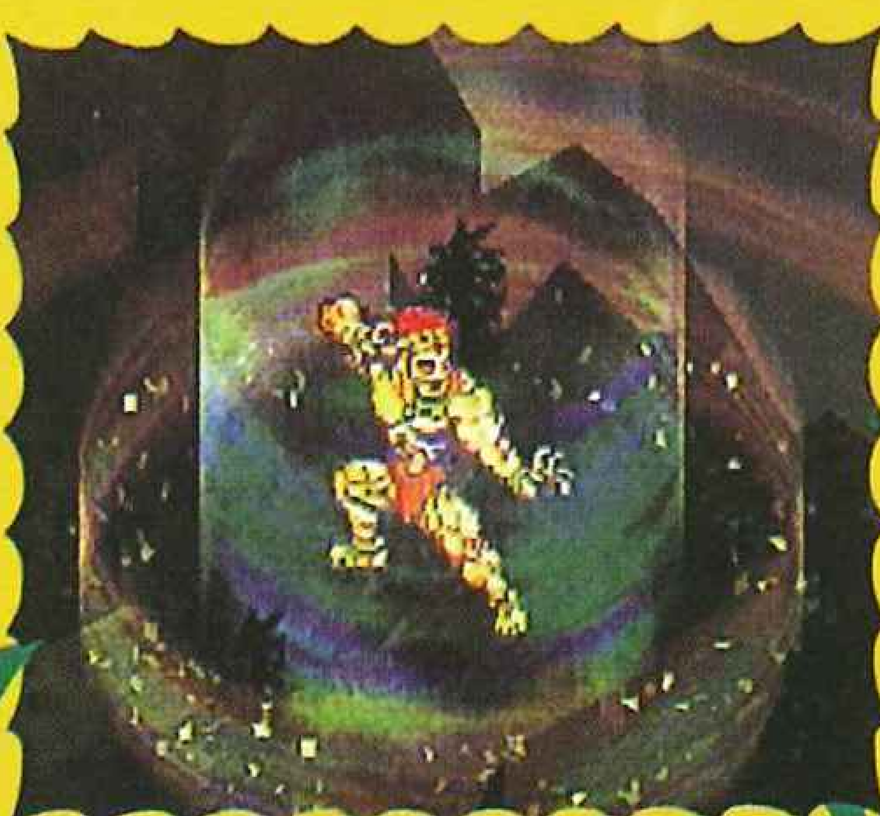


←在每次的战斗中，神兽变化的时间是固定的，因此请掌握变身的时机。

迅速地巨大化！



→齐天大圣擅长火属性的攻击，法术多具有土、水的属性。请注意每名角色都有设定擅长和不擅长的属性。

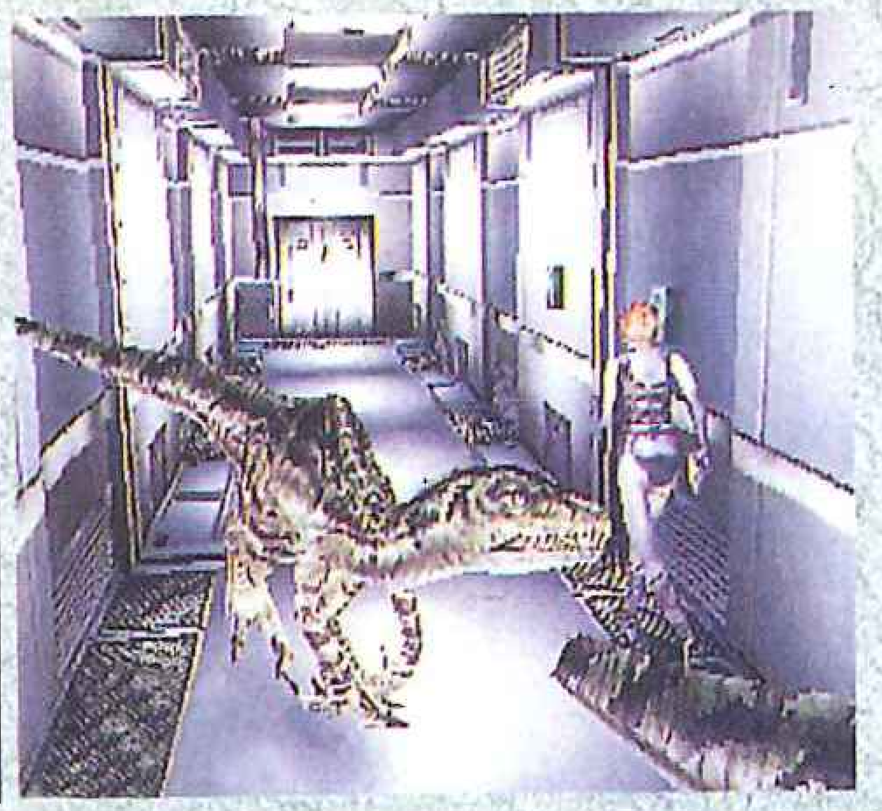


←↓神兽变化时的外表和平时全然不同。其被配置在原野的位置，将会影响之后的故事发展。



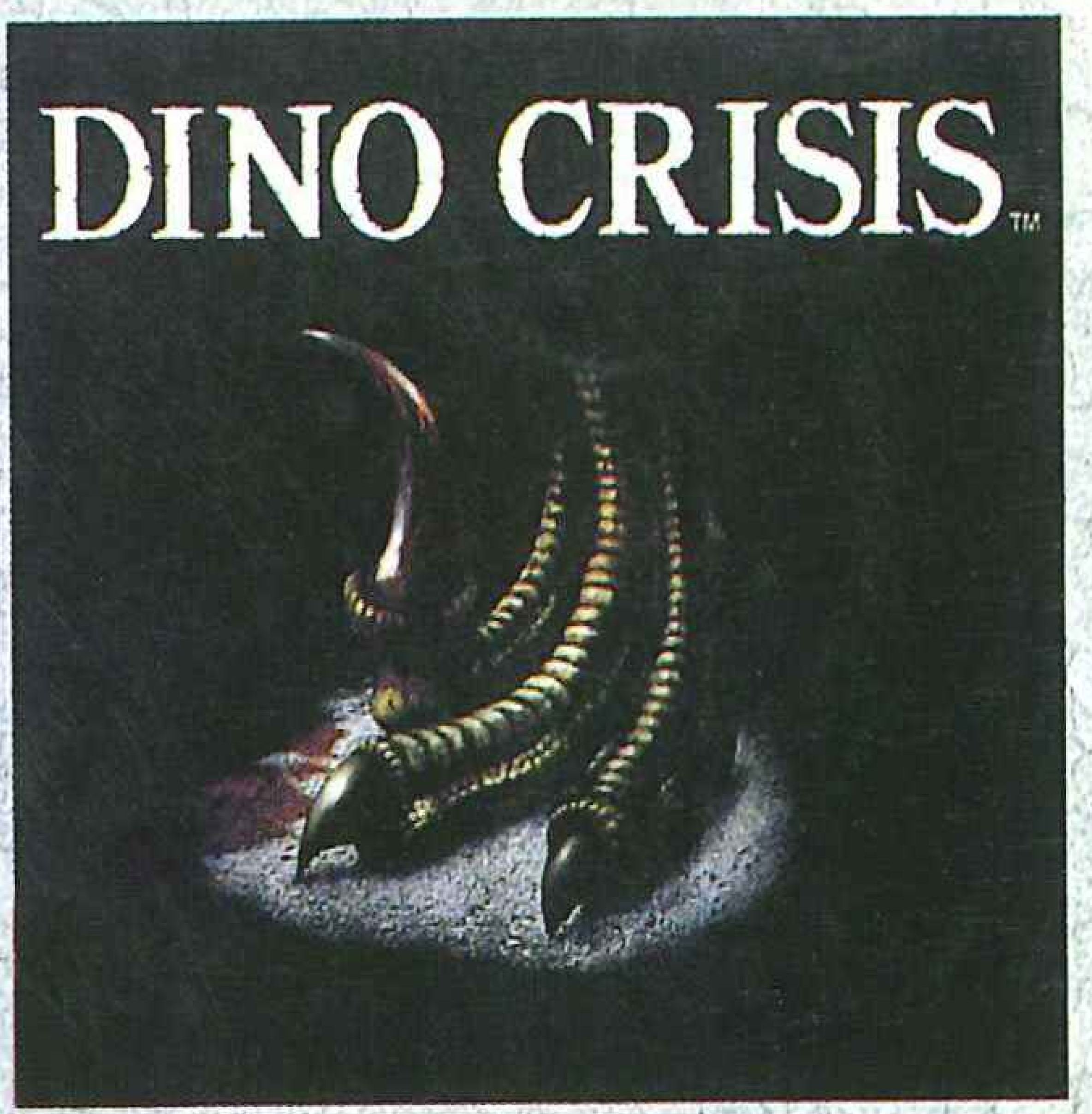


恐龙危机



想要尽快过关，闪躲恐龙攻击的功夫就不可少，最好是轻飘飘地四两拨千斤，避开龙爪的洗礼！

PS 厂商：CAPCOM 类型：AVG
媒体：CD-ROM 发售日：99.7.1



恐龙的攻击模式值得再三推敲

游戏中仍以各种恐龙的攻击构成最大的威胁，想要尽快破关的玩家，往往因为被恐龙攻击而浪费不少时间与精力。基本上恐龙的攻击招数是随机出现的，不过大多都能避得掉。所以保持冷静、审慎思考是很重要的。此外，连续按键便可让角色回复站姿。



↑从恐龙身旁穿过去时，要小心它尾随着扑上来，这时身手更要灵巧些！

暴龙

暴龙的手虽然短，但是伸长攻击的范围仍然不小。有时就算想躲，可还是被它得手。幸好从它身边闪躲时，它要转上大半圈才能追上。一被它踏中就会立刻死亡，要小心哦！

以龙爪左右攻击



←从左到右唰的「一捞」。因为攻击范围很广，回避时要特别注意！

左右爪连续施展攻击



←它的左右龙爪会轮翻撕扯猎物，小心别误以为它只抓一次哦！

双爪同时向下抓



↑当它双手高举时，很容易从下方躲过。一旦被抓到，就再也逃不了喔！

被它咬住脚



→眼看着暴龙怎么朝自己的脚下倒？原来它想咬我的脚！快连续按键回避！

抓到猎物再用牙齿咬



↑跟爪子攻击很象，只不过它马上就咬进嘴巴。记得马上回复体力。

踩在脚下



←当它仰头朝天大吼时，表示它要踏步踩死猎物了！趁它叫时回复体力。

迅猛龙

迅猛龙的智商比较高，所以懂得把猎物逼到死角再攻击。此外，还要特别注意它的尾巴攻击。从它身边穿过时，很容易中它这一招，有时还会因此掉落武器，而浪费不少时间。

跳起来狠狠地扑向猎物



↑一旦脚步踌躇，它马上会来个大跳跃扑向你！快连续按键即可回避。

尾巴攻击



←从它身旁穿梭而过时，很容易被它这招攻击，玩家们要多多注意。

用牙齿攻击



→向手臂咬来，若被咬到，可连续按键以便将手臂抽回来。

边跑边咬式攻击



↑只要角色本身没受到任何伤害，就算被它追，也不会被攻击喔！

铁头功



←只有在B2楼层的迅猛龙会用这一招。角色常会被撞飞哦。

翼手龙

翼手龙的空中攻击比较难以防御。一旦被它击中，角色一定会失去平衡而倒地，接着就被它叼起来，受伤又浪费时间。逃跑时不要直线移动即可。

用尖嘴的攻击



←从空中用爪子向下攻击，不过即使角色被攻击也不会倒地。

抓到高空再丢下



→翼手龙抓到瑞吉娜，飞到上空再松开爪子，这样蛮浪费时间。

用脚的攻击



→一被撞就马上会摔倒，接着它就会将你抓到高空再丢下去。